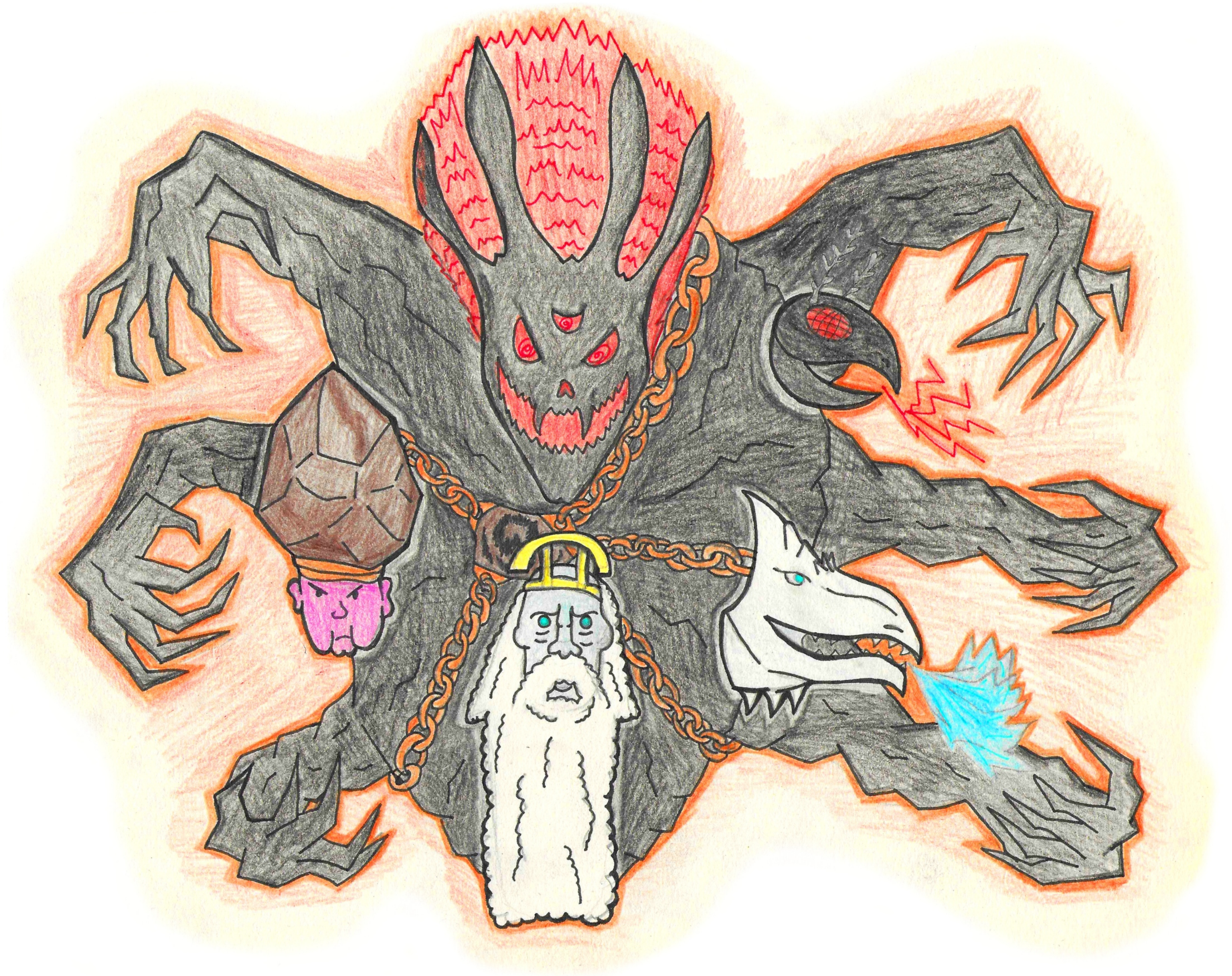
# *Het IjsVuur van Sekten en Titanen: Tharizdun Ontketend!*

*Mijn HalfHome-Brew DnD Campaigne(s)*

*- Nederlands -*

*April 2022*



Vecht tegen Sektes, Monsters, Reuzen en de Chaos God!

*Ontdek de hele Vergeten Rijken!*

Red de wereld of overheers het!

*Door Emilia Sameyn*

# *Het IjsVuur van Sekten en Titanen: Tharizdun Ontketend! - Nederlands -*

*Mijn HalfHome-Brew DnD Campaigne(s)*

Met Grote Dank aan:
Mijn Moeder, Moeke, Thor en mijn kleine hond Jules. Rust in Vrede: Lola, je was een goede hond.
Lennert en Peter om deze campagne te spelen met mij. Eva Spruytte, schrijfster en pianiste. De mensen van Pammellen.
De mensen van de Stuyverij, Qace en Gender Axcept. Mensen van Ink.University. Een dank u aan iedereen van de onderwater manden weverij-servers en de vrije mensen die reizen. Een grote dank u aan iedereen die naar de regenboogtafels gaat en een regenbooghuis willen oprichten. Dank u aan Jane, Noor, Zarah, Slash, Noor, G. Meas, J. De Windt, Clyon, Guust en Tom, moge jullie toekomst mooi zijn. Dank u aan mijn grootouders. Dank u aan al mijn vrienden en familie voor de steun en inspiratie.
- 26 April 2022 -

1. Introductie — Pagina 1

2. Disclaimer — Pagina 1

3. Enkele Nieuwe Mechanismen — Pagina 1

4. Draak van De Ijsspits Piek ( Dragon of Icespire Peak) — Pagina 2

5. Het Ontwaken van De Grote Buggon — Pagina 4

6. Princes of the Apocalypse — Pagina 8

De Vier Sekten waar de Personages Lid van Kunnen Worden — Pagina 12

Hoe de Aarde Koningin eruitziet — Pagina 12

KAART codex — pagina 13

Aarde Koningin Statblock — Pagina 16

GrondPlannen van Plaatsen — Pagina 17

Schedel Doolhof — Pagina 30

Afbeeldingen van het Antieke Elementaire Oog — Pagina 34

Eindes? Tharizdun Oproepen? — Pagina 36

7. Storm Konings Donder (Storm King's Thunder) — Pagina 38

Storm Konings Donder Kaart en Codex — Pagina 40

Facties — Pagina 49

Eenhoorn loop — Pagina 49

Steenreuzen — Pagina 50

Het verhaal van De Vergeten Rijken volgens De SteenReus Koning — Pagina 52

IJs Reuzen — Pagina 55

Vuur Reuzen — Pagina 57

Voorbij de Lava van De Vuur Reus Koning — Pagina 60

Weg Naar Wolkschyp — Pagina 64

Cloudopa — Pagina 65

Styrmgard, en het Royale Paleis — Pagina 68

Seresa's Terugkeer Pagina 76

Heccetan Vinden Pagina 78

Over de Zee Pagina 79

Naar Styx Pagina 81

Doolhoven Pagina 82

Tharizdun's Schuilplaats Pagina 91

Het Gevecht der Gevechten Pagina 97

# *Het IjsVuur van Sekten en Titanen: Tharizdun Ontketend! - Nederlands -*

*Mijn HalfHome-Brew DnD Campaigne(s)*

*Waarschuwing: dit werk bevat monsters, bloedvergiet en helse landschappen. Het bevat vermeldingen van depressie, psychische problemen en hallucinaties. Het bevat ook een verwijzing naar zelfmoord, wanneer Heccetan door de oceaan rent.*
*Er wordt ook gesproken over sekswerk.*
*Dit werk is niet geschikt voor mensen onder de 13 jaar.*
*Ik heb dit ook geschreven, zodat de spelers hun eigen keuzes kunnen maken, ze kunnen altruïstische helden of egoïstische dictators worden. Dit werk is echter fictie, doe geen andere mensen pijn en dood ze niet, en gebruik deze tekst niet als een excuus om moord of pijn te veroorzaken.*
*Dank u.*

## 1. Introductie

Wil je een epische campagne vol avontuur en monsters? Een avontuur dat begint met het verslaan van wat slijm en eindigt met een heroïsche strijd tegen de God van chaos? Een wereld vol raadsels, doolhoven en puzzels. Een wereld waar je pacifist kunt zijn en met iedereen bevriend kunt raken, of een dictator kunt worden en uiteindelijk De Vergeten Rijken met ijzeren vuist kunt regeren? Zoek niet verder! Want ik presenteer u niet één, maar drie DnD-campagnes!

## 2. Disclaimer

Allereerst wat is Dungeons and Dragons? Wel, het is een tafelspel, hoewel sommige mensen het online spelen. Het is een spel dat zich afspeelt in een fantasiewereld met ridders en draken. Het is ook een rollenspel, waarbij spelers de rol van een personage aannemen om het spel te spelen. Vaak gaat het om een fictief verhaal.
Ook is het niet de bedoeling dat het auteursrecht wordt geschonden. Steun Dungeons & Dragons door officiële Dungeons & Dragons Merchandise te kopen. Dit zijn mijn eerste DnD-campagnes, dus ze kunnen gebrekkig zijn. Toch heb ik het gevoel dat alles wat ik maak en creëer met de wereld moet worden gedeeld en niet voor mezelf moet worden gehouden. Dus mensen kunnen het gebruiken en het naar eigen inzicht herwerken. Ik nam eigenlijk drie DnD-campagnes, gooide veel uit het raam, hield de grote lijnen en begon mijn eigen dingen te verzinnen, ik kon mezelf nauwelijks inhouden en het was leuk. Ik hoop dat je net zoveel plezier zult hebben als ik!

Om deze campagne te spelen heb je het volgende nodig:
- Dobbelstenen, potlood, gum, karaktervellen, papier, veel papier

Je hebt deze echter fysiek of digitaal nodig:
- Dragon of Icespire Peak, het is het beste om deze campagne te lezen.
- Dungeons and Dragons Monster-Guide

De meeste monsters in deze campagnes hebben paginanummers, verwijzend naar de monsterhandleiding.

De volgende boeken zijn optioneel omdat ik de grote lijnen van de plot heb genomen en mijn eigen verhaal/campagne ervan heb gemaakt. Maar hier zijn ze:
-Princes of the Apocalypse
-Storm King's Thunder

Na de eerste campagne heb je mogelijk een computer/internetverbinding nodig om onder andere de interactieve kaart van Neverwinter (Nimmerwinter) te tonen.

## 3. Enkele Nieuwe Mechanismen

Dus eerst en vooral introduceerde ik het 'Vriendschap' Mechanisme. Ik ben een beetje een pacifist en een grote fan van Undertale en Spore. In dit spel kunnen vijanden worden verslagen, gedood of bevriend raken. Zelfs in het gewelddadige spel Postal is geweld in sommige delen van het spel optioneel. Deze manier van spelen staat bekend als de 'Jesus run'.
Dus in mijn versie van DnD heeft elke vijand zowel 'Vrienschaps Punten' als 'Hit Punten'. Wanneer Hit Punten nul zijn, sterft de vijand. Wanneer de 'Vrienschaps Punten' nul zijn, is de vijand bevriend. Menselijke of intelligente wezens kunnen plotseling de dwaasheid van hun slechte daden inzien en zich overgeven om gevangenisstraf te accepteren, wegrennen om na te denken, of een vriend worden, of in ieder geval proberen dat te doen. Onintelligente wezens kunnen weglopen of als huisdieren worden.

Elke speler kan dus vechten, maar ook 'Vriendschaps Acties' doen. Elk personage kan een vriendschapsfluit of vriendschapsklarinet hebben om te bespelen, om de Vrienschaps Punten van de vijand te verminderen. Misschien kunnen personages glimlachen en zwaaien, dansen of een 'vriendelijke zin' zeggen zoals: 'Ik wil niet met je vechten'. De tovenaar kan vriendschapsspreuken hebben en de bard kan vriendschapsliedjes hebben.
Tijdens gevechten kun je het beste ofwel 'vriendelijke acties' of aanvallen gebruiken, maar niet beide. Het is sneller om alleen Vrienschaps Punten of Hit Punten uit te putten, maar beide duurt langer.

Daarnaast geven sommige bazen/vijanden een stereotiepe 'sluit-je-bij-mij-aan-speech'. In de meeste media is dit een cliché, maar hier zijn spelers vrij om zich daadwerkelijk bij de vijanden aan te sluiten en misschien een dictator te worden of samen met de Chaos God de wereld te vernietigen.

Wat als vijanden te machtig of te zwak zijn?
Toen ik deze campagnes maakte, besteedde ik niet veel tijd aan het kijken naar het uitdagingsniveau (challenge level) van de vijand.... oeps. Ik keek welke monsters bij de omgeving pasten, welke er cool uitzagen en probeerde veel afwisseling te creëren. Een algemene vijand die zwak is, is niet zo erg, maar een zwakke baas kan saai zijn.

Dus als een vijand te zwak is, zijn hier enkele ideeën om ze 'sterker te maken'
Voor algemene vijanden: Laat er 3 te voorschijn komen, of geef elk teamlid één vijand.
Wanneer een vijand aanvalt, trekt de pantserklasse (armour class) van de speler niet af van de aanval, waardoor de aanval sterker wordt.

Voor baasgevechten, wanneer de HP van een baas wordt gehalveerd, kan deze een speciale aanval doen waarbij de HP van alle spelers wordt gehalveerd, of zelfs de spelers 2/3 van hun HP laten verliezen.

Wanneer een vijand te sterk is.
In plaats van de vijand te laten aanvallen, laat hem soms grommen of iets dreigends doen. Met andere woorden, laat het "niets" doen maar laat het goed klinken. Gooi een munt op, als het munt is, mist de vijand, als het op de kop is, valt hij aan. Laat de strijd beginnen met 1/2de of 1/3de van de vijand zijn HP. Trek zijn pantserklasse (armour class) niet af wanneer hij wordt aangevallen.

## 4. Draak van De Ijsspits Piek ( Dragon of Icespire Peak)

Voor de eerste campagne volgde ik het avonturenboek 'Dragon of Icespire Peak'. Het begint in Phandalin, onze helden doen drie startmissies en stijgen een level na elke missie. Na de startmissies stijgen ze een level na twee missies. In mijn versie zijn de spelers ook vrij om naar elke plaats op de kaart te gaan die ze willen, behalve Nimmerwinter (Neverwinter) en Berg Hotenow (Mt Hotenow). Naar de queeste gaan en 'doen wat nodig is' telt in mijn boek ook als een queeste. Lees daarom voor deze campagne het boek Dragon of Icespire Peak.
Het is hier te vinden:
http://online.anyflip.com/gojcz/dzuh/mobile/index.html

En hier:
https://5e.tools/adventure.html#dip

Hoewel, ik adviseer om het officiële Dnd Boek te kopen om de makers te steunen.
Ik heb gehoord dat de campagne moeilijk is als je op niveau 0 begint, dus het is beter om op niveau 3 te beginnen.
Een DMPC of NPC kan handig zijn voor de spelers, er zijn twee soorten. Als er niet veel spelers zijn en geen bard of magiër, kan de DM spelen als een bard / magiër die Phandalin heel goed kent en de spelers kan helpen met kennis en insider-informatie.

Als er echter al een bard en magiër zijn, zal de DM spelen als een barbaar of een ander 'sterk/aanval'-personage DMPC en een NPC. De NPC zal een kleine fee zijn, vergelijkbaar met de fee in de Legend of Zelda-franchise, die informatie aan de spelers geeft. Als er veel spelers zijn, speelt de DM de fee, zonder een DMPC.

In de officiële campagne verschijnt de draak af en toe om de spelers te bevechten, om zijn kracht te tonen, om vervolgens weg te vliegen naar zijn nest. Ik heb gehoord dat het beter is om de draak enkel te laten zien, tussen een paar zoektochten in. De draak valt een koets aan of steelt een paard en vliegt dan meteen naar zijn hol. Op deze manier worden de spelers niet gedood in het begin van het spel.
Dan is er een queeste met een mantikoor, tijdens het gevecht realiseert hij zich dat dit het niet waard is en vliegt hij weg, om nooit meer terug te keren. Dit is dus, volgens mij, een slechte manier van verhalen vertellen. Denk aan, Tsjechov's geweer, iets dat onopgelost is komt best later terug.
Dus als de personages de Ijsspits-piek beklimmen, denkt hij dat de personages nu geen uitdaging meer zijn, dat ze verzwakt zijn door de sneeuw en kou, helemaal alleen. Dus hij gebruikt deze kans om wraak te nemen en dan vecht hij opnieuw tegen de spelers, totdat de mantikoor bevriend of dood is.
In deze campagne zijn er Anchorieten, mensen van wie de ouders een Ork en een mens zijn. In mijn versie is het politiek incorrect om deze mensen "halve Orks" te noemen. Net zoals er slechte en goede mensen zijn, zijn er slechte en goede Orken, en slechte en goede Anchorieten. Orken en Anchorieten willen gewoon met rust gelaten worden in hun huizen in het bos, en veel mensen zijn racistisch tegenover de Orken.
Ik heb het gevoel dat er in het boek veel Anchorieten zijn, maar toch lijken ze zo oppervlakkig, zo tweedimensionaal, en dan zijn er uiteindelijk vier mensen, de 'steenkoude reavers' met een heel achtergrondverhaal, maar deze mensen kwamen uit het niets.
Dus ja, ik heb ze gecombineerd, zodat de laatste personages niet uit het niets verschijnen en de Anchorieten een achtergrondverhaal hebben. Daar zijn ze:
Flenz Vokdorrie
Een vrouwelijke Anchoriet, ze gebruikt niet veel woorden om te spreken. Ze komt uit het noorden. De natuur leerde haar dat "wreedheid natuurlijk is, niet slecht". Ze verschijnt in 'de cirkel van de donder' en roept het donderzwijn op met de andere twee Anchorieten, en je ontmoet ze met de andere twee in het Ijspiek Ford.

Moesko Mensenbijter P40
Hij is een gewelddadige bruut, maar houdt van paarden. Hij vond het leuk om de lamp in de vuurtoren kapot te maken. (zie toren van stormen p40). Hij verving de lamp door een betoverd hart van een zwijn, dus nu straalt het een groen licht uit dat veel schepen aantrekt waardoor ze tegen de rotsachtige kust neerstorten. Hij kijkt geamuseerd toe, maar als de helden arriveren, rent hij weg.
De helden kunnen het hart vernietigen om de vloek te verbreken.

Grannoc Wintermaan P44
De leidster van de Anchorieten. Ze heeft een paardenstaart en liegt dwangmatig. Ze neemt graag risico's en leeft elke dag met volle teugen, omdat elke dag misschien de laatste is.
Ze is te vinden op de Houtland Villa. Ook zij rent weg als de helden te dichtbij komen. Ze plantte betoverde zaden in de oude Houtland Villa, waardoor er Blights groeiden. De vloek kan worden verbroken wanneer de slechte boom wordt omgehakt. Eerst valt de boom een partijlid aan, gebruik een d4. Als de partij het dan wil hakken: werp een D20 om de boom om te hakken, als deze lager is dan 10, valt de boom aan. Zijn aanval zijn de punten op de dobbelstenen. Als je twee keer faalt, of een 10 of meer gooit, wordt de boom met succes gekapt. De personages kunnen ook bevriend raken met de boom, hetzelfde mechanisme van 'omhakken' is van toepassing. Als de boom bevriend is verandert het in een normale boom vol bloemen.

In de Draken Grafheuvel (Dragon's Barrow), pagina 20. is De Draken Verslager Langzwaard te vinden, maar in mijn campagne is er ook de Draken Houder Grote Trompet. Het werkt op dezelfde manier als het Langzwaard, maar het vermindert vriendschapspunten in plaats van Hit Punten. De spelers moeten één van de twee objecten kiezen, na de keuze stort het kerkhof in. De spelers kunnen maar één van deze twee objecten hebben.
In Dungeons and Dragons kunnen draken spreken, maar in mijn versies zijn draken wilde dieren. Als ze worden getemd en bevriend raken, kunnen ze geweldige loyale huisdieren zijn.

-Ijsspits Piek-
Onthoud dat de Mantikoor opnieuw wordt ontmoet voordat hij het kasteel betreedt.

Ontmoeting bij Ijsspits Piek.
De Anchorieten worden in het kasteel aangetroffen, voordat ze de draak ontmoeten. Ze denken dat de draak goud heeft gehamsterd, dat ze kunnen stelen, maar dat is niet waar. De spelers kunnen vechten of vriendschap sluiten met de Anchorieten.

Daarna kom je de draak tegen. Maar er is echter een verrassing. Er zit iemand op de draak!
De draak wordt bestuurd met een magische halsband.
De schurk die het bevel voert over de draak, zou Barthen kunnen zijn, of Linen Graywind of misschien de vrouw uit Schaduw Heuvel (Umbrage Hill)? Neem één personage dat de spelers niet leuk vinden (of het meest leuk vinden?) en laat ze de slechterik worden. Wanneer deze schurk is verslagen, kan hun zoon/dochter/werknemer hun winkel/rol in het dorp overnemen. De vervanger kan geschokt zijn, niet wetende dat hun familie/collega slecht was.
Voor het gevecht met de draak, geeft de schurk geeft een typische schurk-toespraak en vraagt hen de spelers om zich bij hen aan te sluiten. De spelers kunnen zich bij deze schurk aansluiten en dictators van Phandalin worden. De ijsdraak
zal hun huisdier en massavernietigingswapen zijn. Ze kunnen wegvliegen, zittend op de draak.

Als je weigert een groep dictators te worden, zal de draak tegen je vechten. Dus je kunt vechten of vriendschap sluiten met de draak. Nadat de draak bevriend is geraakt, kan de menselijke schurk naar de gevangenis gaan of worden hervormd. Je kunt op de draak vliegen naar Phandalin.

Nadat de draak is gedood, kunnen ze zijn staart of schubben afsnijden als bewijs dat ze de draak hebben verslagen.
Er is helaas een storm losgebarsten, het is te gevaarlijk om te vertrekken. In het kasteel bevindt zich echter een slee, of enkele vaten die als sleeën kunnen worden gebruikt. Zodat het team terug kan sleeën naar Phandalin. Het team zal zigzaggend bomen vermijden en over een gletsjer sleeën.

Rol een D20
20 = Drie salto's en sneeuwelfen klappen
10 of meer = Een salto en sneeuwelfen klappen
10 tot 5 = geen salto, maar toch een sprong, een personage kreeg een blauwe plek
5-1 = Personages hebben verschillende kneuzingen en zijn bedekt met sneeuw
Voor 9-1 Wanneer de personages genoeg HP hebben, kunnen ze wat HP verliezen, maar het mag niet fataal zijn.

De groep komt terug in Phandalin. Ze komen aan op de rug van de draak of laten de schubben/staart zien.
Er wordt een feest gehouden omdat de draak eindelijk weg is of bevriend is geraakt. Misschien brandt het feest het dorp af met behulp van de draak.

Als de groep de ijsdraak in het team wil hebben als een soort vriend, huisdier of dodelijk wapen?
dan zijn dit de statistieken:

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 18 (+4) | 10 (+0) | 18 (+4) | 6 (−2) | 11 (+0) | 12 (+1) |

Pantser Klasse: 7
Hit Punt Maximuum: 17

Kenmerken:
- Kan geen levels omhoog gaan
- Zwak tegen vuur (2x schade)
- Kan geen deuren of gebouwen betreden (kleine en normale gebouwen) en kan geen steden of dorpen ingaan aangezien mensen bang zouden zijn voor de draak.
- Als de meeste mensen de draak zien, zijn ze bang.

Aanvallen:
Klauwen: D8
Koude adem: D4 Alle vijanden

## 5. Het Ontwaken van De Grote Buggon

Ik noem dit Campagne 1,5 omdat het een kleine campagne is tussen campagne 1 en 2. Het is grotendeels homebrew, behalve de stad Neverwinter, dus het heeft geen officieel boek. Door alle campagnes kunnen spelers terugkeren naar Phandalin en alle eerdere plaatsen bezoeken.

Hier is het verhaal:
Tijdens het feest of de vernieling voelen spelers de aarde sidderen, klinkt er ver in de verte een harde knal. Ze kijken, en aan de horizon zien ze een berg die vuur spuwt.

Een dorpeling gaat naar het team om te vertellen wat er aan de hand is, of wordt door de spelers gegrepen en gedwongen om uit te leggen wat er aan de hand is. Een dorpeling, waarschijnlijk Harbin Wester, vertelt het team dat de berg 'Hotenow' heet. 'De Buggon is terug!' zegt de dorpeling, vol angst. Om dit beest te verslaan, kunnen ze het beste eerst rusten, omdat ze net een hele campagne hebben voltooid. Een van de dorpelingen geeft je ondertekende papieren, als bewijs dat je betrouwbaar bent. Of de dorpelingen ook kunnen worden gedwongen om de papieren te geven en te ondertekenen.

De dorpeling vertelt hun dat ze naar Nimmerwinter (Neverwinter) moeten, daar woont de broer van Harbin Wester, genaamd Harbin Winter. (ja, ik weet het, ik ben heel origineel met de namen.) In Neverwinter kunnen ze sterke wapens en uitrustingen kopen en dan reizen naar Mt Hotenow om de Buggon te verslaan. Vervolgens reizen ze door het land richting Nimmerwinter, waar ze enkele Vine Blights tegenkomen (monster manual) p.32. Als ze in de buurt van Nimmerwinter aankomen, beschermen twee bewakers de haven. Ze willen zeker weten of je goede bedoelingen hebt. Laat ze de papieren zien. Een van de bewakers eist om voor de grap met je te worstelen. Hij heeft het statblock van een veteraan Dragon of Icespire Peak p.63 Maar als de hitpoints naar 0 gaan, gaat hij niet dood. De strijd was slechts een oefening en de bewaker is behoorlijk sterk. De bewaker 'geeft het op', hij had plezier en een goed gevecht. Dus hij laat je binnen. Als de spelers niet zo sterk zijn, kunnen ze een level omhoog gaan. Ze reisden, vochten tenslotte tegen Blights en een bewaker. Spelers kunnen ook niet sterven tijdens het gevecht, ze zullen gewoon flauwvallen, maar ze staan op en worden geholpen door de bewakers, ze zullen de stad binnen worden gelaten.

Nimmerwinter is de hoofdstad van De Vergeten Rijken. Lang geleden barstte Berg Hotenow uit, waardoor een meteoor naar Nimmerwinter werd geworpen. Het stortte neer en veroorzaakte een enorm litteken in de metropool, die nu gevuld is met water. Het magma van Berg Hotenow loopt onder de stad door en houdt zo de stad warm.
Door die hitte kon de stad groeien en uitbreiden, het is gemakkelijk om gewassen te verbouwen en te verkopen.
De sneeuw smelt gewoon door de hitte en vormt een stad 'Waar het nooit winter is, vandaar de naam Nimmerwinter.' De stad ligt vlakbij de zee en creëert een haven voor import en export. Soms komen er mysterieuze schepen aan die exotische artikelen verkopen.
Zo werd Nimmerwinter de hoofdstad.
Door de Buggon worden veel koeien, schapen en paarden gestolen, of gewoon levend opgegeten. Erger nog, sommige mensen zijn ook door de Buggon opgegeten. Het team kan slapen in een Inn of bij Harbin Winter.

DIVERSE MISSIES:
Nimmerwinter is een bruisende middeleeuwse metropool waar veel avonturen te beleven zijn:

1. Een dief steelt een tas van een oudere vrouw en rent weg, wat ga je doen?
(Dief heeft veteraanstatistieken Dragon of Icespire Peak p.63)

2. Een kind is verdwaald en huilt om zijn moeder, wat ga je doen?

3. Een mimespeler blijft je volgen, wat ga je doen?
Misschien is de mime een dief, of een misleide artiest?

4. Misschien willen de spelers ergens werken om wat goud te verdienen?
Voor meer missies:
https://anyflip.com/brrnw/qsey

Nimmerwinter heeft veel plaatsen om te bezoeken, zie de kaart hieronder.

Als de spelers wat avonturen hebben gehad, kunnen ze een niveau omhoog gaan, misschien een niveau na 3 avonturen. Misschien geeft het na één avontuur, het bezoeken van enkele plaatsen en het verlaten van de stad ze een niveau.

Voor Nimmerwinter:
Via deze link kunt u de verschillende herbergen, gebouwen, winkels en toeristische attracties bekijken:

http://forgottenmaps.com/neverwinter/




- Op weg naar de Buggon-

Wanneer de personages naar Berg Hotenow reizen. Kunnen ze enkele ankhegs tegenkomen (Dragon of Icespire Peak p.51) en enkele Orken (dragon of Icespire peak p.62). Voordat ze de Buggon zien, kan de groep een level omhoog gaan, als hun niveau te laag is. Dan kunnen ze de Buggon tegenkomen.

- De Buggon Onder Ogen Zien-

De spelers komen de Buggon tegen. Het is een gigantisch insectachtige draak, het wezen heeft een zwart exoskelet, tussen de delen van het exoskelet stroomt magma. Het heeft libellenvleugels, antenne en insectenogen. Maar op de berg ontmoeten ze iemand uit Nimmerwinter of Phandalin, misschien is het wel, Harbin Winter?

Deze persoon is niet slecht, ze brengen vaak gestolen koeien of paarden naar de Buggon. Ze doen dit zodat de Buggon verzadigd raakt en geen mensen opeet. De persoon is wanhopig en is blij dat het team hem kan helpen door de Buggon te verslaan. Waarom doet deze persoon dit nu? Wat er is gebeurd? Voor de uitbarsting waarmee de campagne begon, was deze persoon platina aan het opgraven. Hij was in de grond aan het graven en wat rotsen met zijn houweel aan het vernietigen totdat hij per ongeluk een soort gigantische gloeiende zak tegenkwam die gevuld was met gloeiende vloeistof en een gigantisch wezen; de Buggon! Het wezen begon in de cocon te bewegen, waardoor de vulkaan uitbarstte. Toen kwam de Buggon tevoorschijn en terroriseerde het Nimmerwinter!

Hier is geen typische 'sluit je aan'-speech. Er ontstaat een gevecht tegen de Buggon. Het heeft de statistieken van een Jonge Bronzen Draak, zie monsterhandleiding p.109. De Buggon kan echter niet ademen onder water en zijn bliksemademhaling is een Magma-ademhaling. De afstotende adem is een hittegolf.

## Young Bronze Dragon

*Large dragon, lawful good*

**Armor Class** 18 (natural armor)
**Hit Points** 142 (15d10 + 60)
**Speed** 40 ft., fly 80 ft., swim 40 ft.

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 21 (+5) | 10 (+0) | 19 (+4) | 14 (+2) | 13 (+1) | 17 (+3) |

**Saving Throws** Dex +3, Con +7, Wis +4, Cha +6
**Skills** Insight +4, Perception +7, Stealth +3
**Damage Immunities** lightning
**Senses** blindsight 30 ft., darkvision 120 ft., passive Perception 17
**Languages** Common, Draconic
**Challenge** 8 (3,900 XP)

***Amphibious.*** The dragon can breathe air and water.

### Actions

***Multiattack.*** The dragon makes three attacks: one with its bite and two with its claws.

***Bite.*** *Melee Weapon Attack:* +8 to hit, reach 10 ft., one target. *Hit:* 16 (2d10 + 5) piercing damage.

***Claw.*** *Melee Weapon Attack:* +8 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 12 (2d6 + 5) slashing damage.

***Breath Weapons (Recharge 5–6).*** The dragon uses one of the following breath weapons.

**Lightning Breath.** The dragon exhales lightning in a 60-foot line that is 5 feet wide. Each creature in that line must make a DC 15 Dexterity saving throw, taking 55 (10d10) lightning damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

**Repulsion Breath.** The dragon exhales repulsion energy in a 30-foot cone. Each creature in that area must succeed on a DC 15 Strength saving throw. On a failed save, the creature is pushed 40 feet away from the dragon.

Door gevechts- of vriendschapsbewegingen kan de Buggon worden gedood of bevriend worden. Wanneer het wordt gedood, kunnen ze de staart afsnijden of wat schubben meenemen als bewijs dat ze de Buggon hebben verslagen. Of wanneer de Buggon bevriend is, kunnen ze op de rug van de Buggon naar Nimmerwinter rijden. Zodra de Buggon vliegt, barst de vulkaan uit, wat een epische explosie veroorzaakt. De spelers gaan een level omhoog! Rol een D20 en bij een +10 en het maakt de draak een paar salto's.
Nadat de Buggon is geland en het gezelschap veilig is teruggekeerd naar Nimmerwinter, vliegt de Buggon weg naar een andere plek ver weg, waar het geen mensen of intelligente wezens meer zal schaden....
Of de partij kan de Buggon gebruiken om als dictators te regeren en de stad Nimmerwinter in te nemen of te vernietigen.

Als de Buggon wordt gedood, barst de vulkaan uit. Er is maar één manier om snel en veilig te vertrekken. Vraag uw partij 'Wat is het'? Misschien hebben ze wel leuke ideeën. Mijn antwoord is echter dit:
Rol een D20
De spelers springen op een paar lange driehoekige rotsen die op lava drijven en dan surfen ze op lava, ze racen de berg af, zigzaggend tussen enkele rotsen. Ze glijden over een hellingachtige rots.
Als de D20 een +10 is, doen ze een salto, als het een 20 is, doen ze 3 salto's. Als het -10 is, hebben ze wat brandwonden.
Als hun HP hoog was, hebben ze misschien wat HP verloren, maar het zal niet dodelijk zijn.




De helden keren terug naar Nimmerwinter. Daar kunnen ze de stad vernietigen met behulp van de Buggon, of feesten.

Als de partij de Buggon in hun team wil hebben; dan is dit de informatie voor het karakterblad:

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 21 (+5) | 10 (+0) | 19 (+4) | 14 (+2) | 13 (+1) | 17 (+3) |

Pantser Klasse: 8
Hit Punten: 21

Onderscheidende kenmerken:
- Kan geen level omhoog gaan.
- Neemt dubbel ijs- en waterschade ( ijs- en water schade x2 )
- Kan geen deuren of gebouwen betreden (kleine en normale) en kan geen steden of dorpen ingaan omdat mensen bang zouden zijn voor de Buggon.
- Als de meeste mensen de Buggon zien, zijn ze bang.

Aanvallen
Aanvallen: Klauw D8
Vuurademhaling: D4 Alle vijanden

6. Prinsen van de Apocalyps
Deze campagne is een officiële DnD-campagne met een boek, maar ik heb mijn eigen versie bedacht. Het is ook gebaseerd op Tony Sticks versie. Die je hier kunt vinden:
https://www.youtube.com/watch?v=zBWMx4sg3R8

Als je het officiële merk Dungeons and Dragons wilt steunen, koop dan het officiële Princes of the Apocalypse boek. Ze zijn ook hier te vinden:
https://5e.tools/adventure.html#pota

http://anyflip.com/rkxd/vwtn

Als je dit als je eerste campagne start, laat de personages dan leven / aankomen in Rode Lark (Red Larch). Je zou de campagne op niveau 6 of 10 moeten starten. Plots wordt de lucht oranje, zwarte wolken bedekken de lucht. Iedereen, ja iedereen, heeft tien seconden hoofdpijn, ze houden allemaal hun hoofd vast. Als de hoofdpijn voorbij is, legt Harbin Easter uit, dat iemand het Antieke Elementaire Oog (Elder Elemental Eye) aanraakte! Hij legt uit hoe De Vergeten Rijken zijn ontstaan, wat de vijf artefacten zijn en wie de vijf culten zijn (zie hieronder).
De dag loopt ten einde en de personages zullen slapen, want morgen zullen ze moeten reizen om de vijf artefacten te vinden. Harbin Easter geeft het team Speciale zending Stenen (Special Sending Stones). Dit zijn stenen waardoor het team kan communiceren, alsof het een soort Gsm is zonder scherm en toetsen.

Echter, de volgende ochtend arriveert de Aardekoningin met haar leger. De soldaten slaan de meeste burgers in elkaar en stelen een hoop spullen. Het gaat zo snel, dat het team niet veel kon doen, ze zijn geen partij voor een heel leger! Als ze iets willen doen, worden ze van een klif gegooid en worden ze gered door de vuurcultus (zie hieronder).
Harbin Easter is een reiziger en moest zich vaak vermommen tijdens zijn reizen, dus gelukkig, voor het team heeft hij een aantal aardse soldatenoutfits voor het team, hier gaat het verhaal verder zoals later in dit boek wordt beschreven....

Dus dit is het verhaal voor de spelers die spelen vanaf de vorige campagne: Onze hoofdrolspelers feesten of plunderen Nimmerwinter, maar de lucht wordt oranje, zwarte wolken bedekken de lucht. Iedereen, ja iedereen heeft tien seconden hoofdpijn, ze houden allemaal hun hoofd vast. Harbin Winter arriveert op het feest, omdat het team heeft bewezen machtig te zijn en misschien kunnen de spelers helpen, of hij wordt door het team gedwongen om uit te leggen wat er aan de hand is. Harbin Winter zegt dat iemand het Antiek Elementaire Oog (Elder Elemental Eye) heeft gevonden. Het oog was verborgen in een tempel die duizenden jaren geleden werd begraven. Het had onaangeroerd moeten blijven, maar iemand heeft het gevonden! Nu vervaagt de magie en levenskracht van de hele Vergeten Rijken, totdat alles en iedereen dood is. Tenzij iemand alle Elementaire Artefacten vindt, inclusief het oog, en deze samenbrengt. Elk artefact heeft echter een scherf van waanzin erin, dus het samenbrengen van de artefacten kan per ongeluk Tharizdun oproepen, de God van Chaos. Harbin Winter zegt dat hij je naar het oosten zal leiden, naar de grote Dessarin Vallei naar Rode Lark (Red Larch) waar zijn broer Harbin Easter woont. Ze zullen zich echter moeten vermommen als soldaten van de De Broeders van de Zwarte Aarde (Brothers of the Black Earth). Rode Lark is overgenomen door de Aardekoningin, die De Broeders van de Zwarte Aarde leidt, vaak genoemd door de lokale bevolking als; 'De aardecultus'. Maar eerst is het echter belangrijk dat de personages rusten, omdat ze een grote reis voor de boeg hebben.

De volgende dag trokken de partijleden de soldatenkleding aan, gelukkig voor hen dragen de soldaten brede outfits en grote sombrero-achtige hoeden zodat ze gemakkelijk erin passen met hun eigen kleding en harnas. Ze beginnen aan hun reis. Harbin Winter legt uit dat er vijf sekten zijn en hoe de artefacten zijn ontstaan:

Duizenden en duizenden eonen geleden bestonden alleen de goden en de elementaire leegte. Gewoon elementen die in de eindeloze duisternis drijven. Hoe dan ook, deze leegte kwam tot leven, het was een gigantisch wezen, Ymir genaamd. Maar de Chaos God Tharizdun hield veel meer van de chaos. Dus, gevuld met haat, gooide hij De Scherf Der Waanzin (The Shard of Madness) die Ymir's hart doorboorde. Terwijl de tranen over zijn lichaam rolden stierf Ymir een gruwelijke dood. Zijn ruggengraat werd de bergen, zijn bloed werd magma en zijn tranen de eindeloze oceanen. Zijn haren werden het gras en de bomen. De halfgoden staarden naar deze nieuwe wereld en besloten het 'De Vergeten Rijken' te noemen. Uit water, aarde, lucht en vuur maakten ze vier elementaire wapens. Maar omdat de wereld de De Scherf Der Waanzin in zich had, hadden de wapens ook wat van De Scherf Der Waanzin in zich. Met behulp van deze vernietigingsinstrumenten bevochten ze Tharizdun en ze sloten hem op in de leegte van Quylox (spreek uit: Kwieloks), waar geen god hun licht schijnt, geketend aan duizend kettingen van waanzin. De halfgoden wisten dat de wapens te krachtig waren, dus creëerden ze mensen en Dwergen om de wapens te verzegelen en te beschermen. Mensen en Dwergen hadden echter een klein beetje van de scherf in zich, daarom is iedereen een beetje gek. De halfgoden filterden het grootste deel van De Scherf Der Waanzin uit de wereld in één object, het Antieke Elementaire Oog genaamd, en gaven vijf groepen de opdracht om deze artefacten te beschermen en ze uit elkaar te houden.
De tijd verstreek, mensen verspreidden zich over het hele rijk en de goden maakten andere wezens en rassen om deze wereld te bewonen. Culturen groeiden, koninkrijken stonden en vielen. De vijf groepen hadden hetzelfde doel, maar de tijd heeft hun missie geërodeerd, en nu voeren ze oorlog tegen elkaar, denkend dat ze het recht hebben op de vijf artefacten en de wereld zouden moeten regeren " want zij waren het uitverkoren volk door de halfgoden".

(kanttekening; in de officiële campagne worden ze 'cultus van dit', 'cultus van dat' genoemd, maar de meeste sektes noemen zichzelf geen sekte, anders zou niemand zich bij hen aansluiten.)

A. WATER



De Wijze Mannen van De Schuimende Golf
Immuun voor wateraanvallen
Zwakte voor vuur 2x

Ze hebben golvende blauwe lange haren en schubben als huid.

B. LUCHT



Kerk van De Huilende Haat
Immuun voor luchtaanvallen
Zwakte voor aarde x2

Ze zijn kaal of hebben lang haar dat recht naar beneden gaat
Ze hebben blauwe tatoeages die op pijlen lijken

Ze dragen soms stalen harnassen
Ze rijden soms op gigantische adelaars

C. AARDE



Broeders van De Zwarte Aarde
Immuun voor aanvallen van aarde
Zwak tegen luchtaanvallen x2

Ze dragen Sombrero-achtige hoeden.
Ze mogen rijden op Gigantische Kevers en/ of Ankhegs
Ze prijzen hun koningin die met ijzeren vuist regeert. De koningin eist van haar leger dat het sterk en vol uithoudingsvermogen blijven, dus ze is bereid zwakke soldaten te doden met haar eigen aardkrachten.

D. VUUR

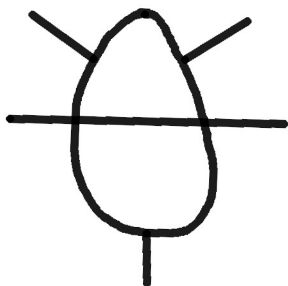


Vrienden van de Eeuwige Vlam
Immuun tegen vuur
Zwak voor water x2

Ze hebben machines die worden aangedreven door ovens, zoals steampunk, maar zonder water, alleen vuur, kolen en veel zwarte rook.

Het zijn dwergen met rode lange feniksveren. Ze dragen vaak een masker, gemaakt van hout dat lijkt op een snuit met een zwarte neus en grote ogen. Het is inderdaad een beetje eng. Ze hebben ook grote witte handschoenen. Ze begroetten elkaar door te zeggen 'Weet jij de weg?'. De 'Vuurcultus' heeft een hele filosofie over de weg. Door deze vraag te stellen herinneren ze elkaar eraan om na te denken over hun innerlijke pad en hun plannen voor de toekomst, is hun weg goed en puur? Is hun manier altruïstisch of slecht en egoïstisch? Ze zijn bereid anderen te helpen, zolang je uit de buurt blijft van hun Tondel Slag Dolk (Tinder Strike Dagger) of als je niet van een andere groep bent.

E. SCHADUW



De Schaduw-Kerk
Eerst was er een groep wijze mensen die geacht werden het Oude Elementaire Oog te beschermen. Ze waren bekend als
De Elementaire Ouderen (oud)
Ze bouwden een tempel om het oog in te verbergen, maar na verloop van tijd werd de groep gek en vermoordden ze elkaar gewoon. Honderd jaar geleden ontstond er een groep vampiers, ze noemden zichzelf De Schaduw Kerk. Ze hebben onlangs Oude Elementaire Oog herontdekt, wat de hoofdpijn over de hele wereld veroorzaakte en Het Grote Magische Verval van de Vergeten Rijken begon.

--DE ELEMENTAIRE WAPENS EN HUN LOCATIES--
Hier zijn de wapens en de locaties van de sektes. Als een wapen wordt aangeraakt, zien de spelers een beeld in hun hoofd of voelen ze iets, dus ja, ik heb geprobeerd om DnD een beetje poëtisch te maken, denk ik....

WATER
Wapen: De Verdronken Drietand (Drowned Trident) (+4 tegen vuur)
Bericht wanneer het wapen wordt aangeraakt: 'In je geest zie je; dolfijnen zwemmen in de zee.'
Locatie: Vale of Dancing Waters

LUCHT
Wapen: De Vlaagijdele Speer (Windvain Spear) (+4 tegen de aarde)
Boodschap: 'Je krijgt een visioen; vogels vliegen over een berg, ze vliegen naar de horizon en hebben een lange reis voor de boeg.'
Locatie: Mensen denken dat het Vedergaal Spits is (Feathergale Spire)
Het is een toren, de leden van de sekte rijden op grote gieren. Het team zal op hippogrieven rijden en de cultisten op gieren moeten verslaan. Mensen denken dat de speer verborgen is aan de bovenkant van de toren, maar bovenop de toren is een kaart naar de Tempel van de Huilende Haat.
Geen speer. De speer is bij de Tempel van de Huilende Haat, verborgen achter de Rode Maan Zaal (Scarlet Moon Hall).

AARDE
Wapen: Ijzertand Houweel (Iron Fang Pickaxe) (+4 tegen wind)
Boodschap: 'In je geestesoog zie je bloemen uit het gras bloeien.'
Locatie: Heilig Steen Klooster (Sacred Stone Monastery)
Hun hol gaat ondergronds

VUUR
Wapen: De Tondel Slag Dolk (Tinder Strike Dagger) (+4 tegen Water)
Boodschap: 'Er komt een beeld in je hoofd; kinderen verzamelen zich rond een kampvuur en roosteren marshmallows.'
Locatie: IJzeren Fort (Iron Ford)
De spelers denken dat de Dolk in de Rode Maan Zaal is, maar daar vinden ze enkel een kaart naar het IJzeren Ford EN de Tempel van het Huilende Haat.
De vuurcultus nam de Tempel van Huilende Haat over, dus vluchtten de windcultisten naar Vedergaal Spits (Feathergale Spire).

-Het avontuur gaat verder!-
De partij en Harbin Winter rijden richting Rode Lark (Red Larch). Als het niveau van de groep laag is, kunnen ze enkele Orken tegenkomen (monsterhandleiding p.247) en een niveau omhoog gaan nadat ze die hebben verslagen. Ze komen aan in het dorp, Aarde Soldaten, leden van Broeders van De Zwarte Aarde controleren of ze naar binnen mogen. Ze zien hun "medesoldaten" en laten ze binnen. Ze ontmoeten Harbin Easter en Harbin Winter gaat terug naar Nimmerwinter.

Harbin Easter geeft elk teamlid een SPECIALE VERZENDSTEEN.
Hierdoor kunnen ze met elkaar communiceren, waar ze ook zijn.
Het is nu avond. Het is tijd om te slapen, de volgende ochtend kunnen ze de stad bezoeken, winkelen etc., tenzij ze 's avonds uit willen feesten.

Ga voor de kaart van Rode Lark (Red Larch) naar deze link:
https://5e.tools/adventure.html#pota,1
De kaart van de Dessarin Valley is er ook, maar we hebben onze eigen codex voor die kaart gemaakt, zie later.

In het dorp zijn vier rekruteerders, en ze hebben allemaal stomme stemmen. In Rode Lark verbergen de recruiters zich een beetje, behalve de Aarde cult rekruteerder. Dit zijn hun namen:

- Ruwe Rocky (Aarde Cult)
Zijn lichaam is zo rond als maar kan
Als je u bij hun aansluit, krijg je een +4 voor je aanvallen tegen Lucht
en je vriendschap acties hebben een +4 boost richting de Aarde

- Stanky Zuchter (Lucht Cult)
Hij is erg dun en stinkt.
Als je u bij hun aansluit, krijg je een +4 voor je aanvallen tegen de Aarde
en je vriendschap acties hebben een +4 boost naar Lucht

- Slijmerige Cedrik (Water Cult)
Hij is ook erg mager en zijn schubbige huid is slijmerig.
Als je je bij hun aansluit, krijg je een +4 voor je aanvallen tegen Vuur
en je vriendschap acties hebben een +4 naar Water

- Grote Gerard (Vuur Cult)
Hij is groot, wat betekent dat hij dik is, maar hij is niet lang, hij is een dwerg.
Als je je bij hen aansluit, krijg je een +4 voor je aanvallen tegen Water
en je vriendschap acties krijgen een +4 naar Vuur

De partij kan lid worden van een of geen van de sektes. Misschien kan elke speler lid worden van een andere sekte om een gebalanceerd team te hebben.
- Hoe dan ook, nadat het team de stad een beetje heeft verkend en misschien wat nieuwe uitrusting heeft gekocht en misschien lid is geworden van een dodencultus, arriveert De Aarde Koningin. Iedereen verzamelt zich om haar te zien en buigt. De koningin staat in het midden van de menigte:




Ze kijkt ontevreden en zegt: "Onze soldaten zijn zwak en lui geworden, ik eis een nieuwe zuivering, alleen de sterkste soldaten moeten overleven!" De orator van de koningin roept "zuuuiiivering!", men roept kalm 'alle soldaten verzamelen, het is tijd voor een zuivering!' en 'zuuuiiivering!' alsof iedereen weet wat het betekent. Alle soldaten beginnen naar één plaats te rennen. Ga jij ook mee?
>Ja, jij volgt de soldaten.
>Nee, de koningin en andere soldaten worden boos, dus je volgt de soldaten toch.

Overal waar de koningin wandelt, komen stenen spijkers uit de grond

Alle soldaten staan aan de rand van een klif. De koningin staat voor de soldaten.
De orator staat naast haar. "Wel, jullie weten allemaal wat er nu gaat gebeuren, onze geliefde koningin gaat jullie kracht testen, degenen die verliezen zullen hun vredige einde vinden, degenen die slagen zullen glorieus zijn! Lang leve de koningin!" Alle soldaten antwoorden "Lang Leve de Koningin!" Een van de soldaten huilt, maar zijn gehuil wordt genegeerd. De koningin beweegt haar hand, en stenen pilaren schieten uit de grond, ze duwen de soldaten de lucht in, van de klif! Sommige soldaten zijn sterk genoeg om de pilaren te weerstaan en vallen niet.

Nu is jouw team de volgende. De speler met de hoogste constitutie overleeft de test, degene met de laagste constitutie wordt in de klif gegooid. De rest van de personages zullen een D20 moeten rollen.
D0-9 = De speler valt van de klif.
D10-20 = De speler overleeft en blijft in Rode Lark.

De spelers die de test niet hebben gehaald, blijven samen met enkele andere soldaten vallen. Toch worden de spelers en enkele aardse soldaten gered door gigantische rode vogels; feniksen. Er zijn niet genoeg vogels, dus sommige soldaten vallen helaas tot hun dood. Op de feniks zit een dwerg gekleed in rode veren, hij draagt een soort masker met een roze snuit, zwarte egelneus en grote ogen.
'Weet jij de weg?' hij vraagt.
Wat zeg je?

Ze vliegen naar een gigantische steen die uit de grond steekt, het is de...
Lans Steen (Lance Rock).

Ondertussen kijken we naar de spelers in Rode Lark, wat doen ze?

Na een scène kijken we naar de andere spelers.
Ze komen aan bij Lans Steen, waar een klein tijdelijk vuurcultuskamp wordt gebouwd. De aardesoldaten geven gemengde reacties, sommigen omhelzen de dwergen en omarmen hun leringen ook. Anderen rennen gewoon weg, met of zonder 'dankjewel'. Sommige aardse soldaten heffen hun zwaarden om te vechten.
Wat doe je?

Ondertussen bekijken we opnieuw op de spelers in Rode Lark, wat gaan ze doen?

Terug bij de Lans Steen wordt de kleine nederzetting vanuit het noorden aangevallen door de Kerk van Huilende Haat.
Het zijn soldaten met grijze stalen harnassen die windstoten kunnen afvuren. Wat doe je?

Vanuit het zuiden vallen De Wijze Mannen van De Schuimende Golf ook het dorp aan. 'We zullen niet toestaan dat de luchtcultus deze overwinning van ons afpakt!' Ze hebben lang golvend blauw haar en blauwe krullende baarden die aan de onderkant wit zijn, zoals het schuim uit de zee. Er zijn enkele vrouwen in hun leger, ze hebben lang blauw haar. Door hun geschubde huid zijn ze sterk genoeg zonder hun pantser, maar ze houden stalen drietanden vast.
Wat doe je?

Het wordt sterk aangeraden om het team te herenigen om het spel voor iedereen eenvoudiger te houden en hoe meer leden een team heeft, hoe sterker ze zijn.

De spelers moeten op de kaart kijken om hun weg te vinden:

https://5e.tools/adventure.html#pota,1

https://5e.tools/img/adventure/PotA/018-poa2-errata.webp

https://www.worldanvil.com/w/ahmarath/map/fc0a16c0-61e6-4e98-8d07-82a91999d9ac

Hier is de codex voor de kaart
Wanneer de personages naar Feathergale gaan, zullen ze ontdekken dat Vedergaal Spits niet de echte luchttempel is.
De echte tempel is overgenomen door de vuurcultus en bevindt zich in de Rode Maan Zaal (Scarlet Moon Hall).
De echte vuurtempel is verborgen in het IJzeren Fort (Iron Ford).

1. Vallei van Dansende Wateren (Vale of Dancing Waters): Watertempel

2. Vedergaal Spits (Feathergale Spire): Luchttempel? (Nee, maar kaart naar Rode Maan Zaal)

3. Heilige Steen Klooster (Sacred Stone Monastery): Aarde Tempel

4. Rode Maan Zaal (Scarlet Moon Hall): Vuurtempel? Nee, maar kaart naar Iron Ford, IJzeren Fort.
[en echte luchttempel overgenomen met De Vlaagijdele Speer (Windvain Spear)]
IJzeren Fort: Echte Vuurtempel met Tondel Slag Dolk

5. Het Hoge Woud (Hight Forest): na het vinden van alle 4 wapens, Tempel van Het Antieke Elementaire Oog (Temple of The Elder Elemental Eye)

# MAP

Congberry: mensen met bes hoofden

Triboar: mensen met baar hoofden

Yartar: orange spiked lizard people

Amphail: amphibian people

Wonford: worm people

Bargewright Inn: ~~B~~ ugly dwarfs

Beliard: Y Lionpeople

Westbridge: kanarie people BIRD People

**MARKT**
P. 178

Y1 HALL
Y2 DOCKS
Y3 MARKET
Y5 TOMBE (Bidden)
Y6 WINK and KISS (100 goud voor 15 min)
Veel species HUMAN → Nele
4 vrouwen YARTAR → Yand
DWARF → Gertrude
dragon born → Sarah

MAP PRINCESS Apocalypse

RED LARCH (STONE queen)

x WYVERN TOR = 1 Wyvern P.304

BLACK BOG MAW = 1 ogre named SHREK 238

x Helven blade house empty house w/ skeletons 273 x3

x Nettle bee Ranch

↳ 1 BULLETTE destroyed ranch. P.35

~~Dessarin Hills (1 T Rex P.81)~~

x Hagons Camp 3 LIZZARD FOLKS P.205

x anderill FARM 5 ANK HEGS

x FIRE Raiders 3 FIRE CULTISTS

x ABandonned Quary Verlaten Koets 3 skeletten

x Delegation ambush 3 aarde cultists

x Shallow graves 3 skeletten

x LANCE Rock ~~1 Hore (ATTonce) P.67~~

↳ Rock elemental 125 earth elemental

x Summit Hall 3 zombies (ATT once) P.317 leeg Cogre

x Reaver AMbush 3 water cultists

IRon foRd = Wapen smid → verborgen Fire Temple

x Rundtath manor Bejaarden tehuis, Verwaarloost

golden fields, STAL unicorn

NA restoration ALiCorns → 5 WAPENS gebruiken

x Forlorn HiLLS

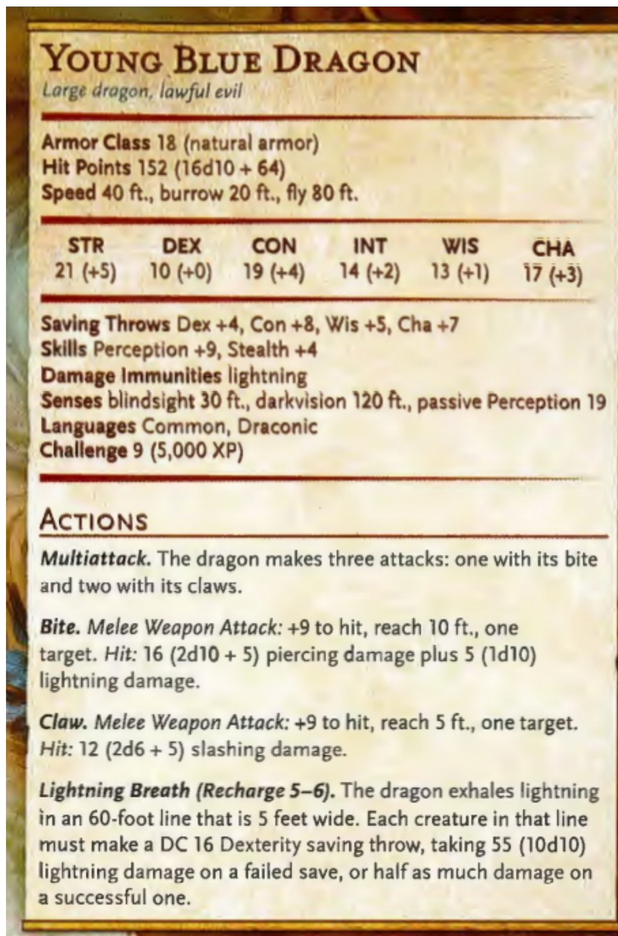
Yoant ABOMINATION P.309

→ The High FoRRest ONi P.240 → Temple of ELDER ELEMental EYE

De personages zijn dus vrij om naar verschillende plaatsen te gaan. Er wordt gesuggereerd dat ze best vechten tegen de Aardekoningin, om Rode Lark te bevrijden. Als de partij te weinig kracht heeft, kunnen ze naar verschillende plaatsen gaan om een level omhoog te gaan. De spelers moeten naar twee verschillende plaatsen gaan en de monsters bevechten om een hoger niveau te bereiken. Gooi voor elke plaats D20 x 10, dat is het goud dat ze verdienen / vinden.

De spelers kunnen terugkeren naar plekken om te grinden, maar als ze moeten grinden, moeten de bazen zwakker worden gemaakt, of ze kunnen elke keer dat ze naar EEN plek gaan een level omhoog gaan. Fantasie kan worden gebruikt om het grinden minder saai te maken, in plaats van skeletten komt het team nu Vuurskeletten of IJsskeletten tegen!

Wanneer ze de Aarde Koningin confronteren, houdt ze een schurkentoespraak waarin ze het team vraagt zich bij haar aan te sluiten. Zodat het team de dictator van Rode Lark kan worden, of ze moeten tegen haar vechten. Ze heeft dezelfde statistieken als de Young Blue Dragon. In plaats van te bijten laat ze stenen spijkers verschijnen. Lightning Breath wordt Steen Pilaren Schieten uit de grond.



## Young Blue Dragon

*Large dragon, lawful evil*

**Armor Class** 18 (natural armor)
**Hit Points** 152 (16d10 + 64)
**Speed** 40 ft., burrow 20 ft., fly 80 ft.

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 21 (+5) | 10 (+0) | 19 (+4) | 14 (+2) | 13 (+1) | 17 (+3) |

**Saving Throws** Dex +4, Con +8, Wis +5, Cha +7
**Skills** Perception +9, Stealth +4
**Damage Immunities** lightning
**Senses** blindsight 30 ft., darkvision 120 ft., passive Perception 19
**Languages** Common, Draconic
**Challenge** 9 (5,000 XP)

### Actions

***Multiattack.*** The dragon makes three attacks: one with its bite and two with its claws.

***Bite.*** *Melee Weapon Attack:* +9 to hit, reach 10 ft., one target. *Hit:* 16 (2d10 + 5) piercing damage plus 5 (1d10) lightning damage.

***Claw.*** *Melee Weapon Attack:* +9 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 12 (2d6 + 5) slashing damage.

***Lightning Breath (Recharge 5–6).*** The dragon exhales lightning in an 60-foot line that is 5 feet wide. Each creature in that line must make a DC 16 Dexterity saving throw, taking 55 (10d10) lightning damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

Na het verslaan van de Aardekoningin gaat het team een level omhoog. Na het verslaan van een tempel of het vinden van een kaart met een tempel, stijgt het team ook een level.

1. Vallei van Dansende Wateren (Vale of Dancing Waters): Watertempel

2. Vedergaal Spits (Feathergale Spire): Luchttempel? (Nee, maar kaart naar Rode Maan Zaal)

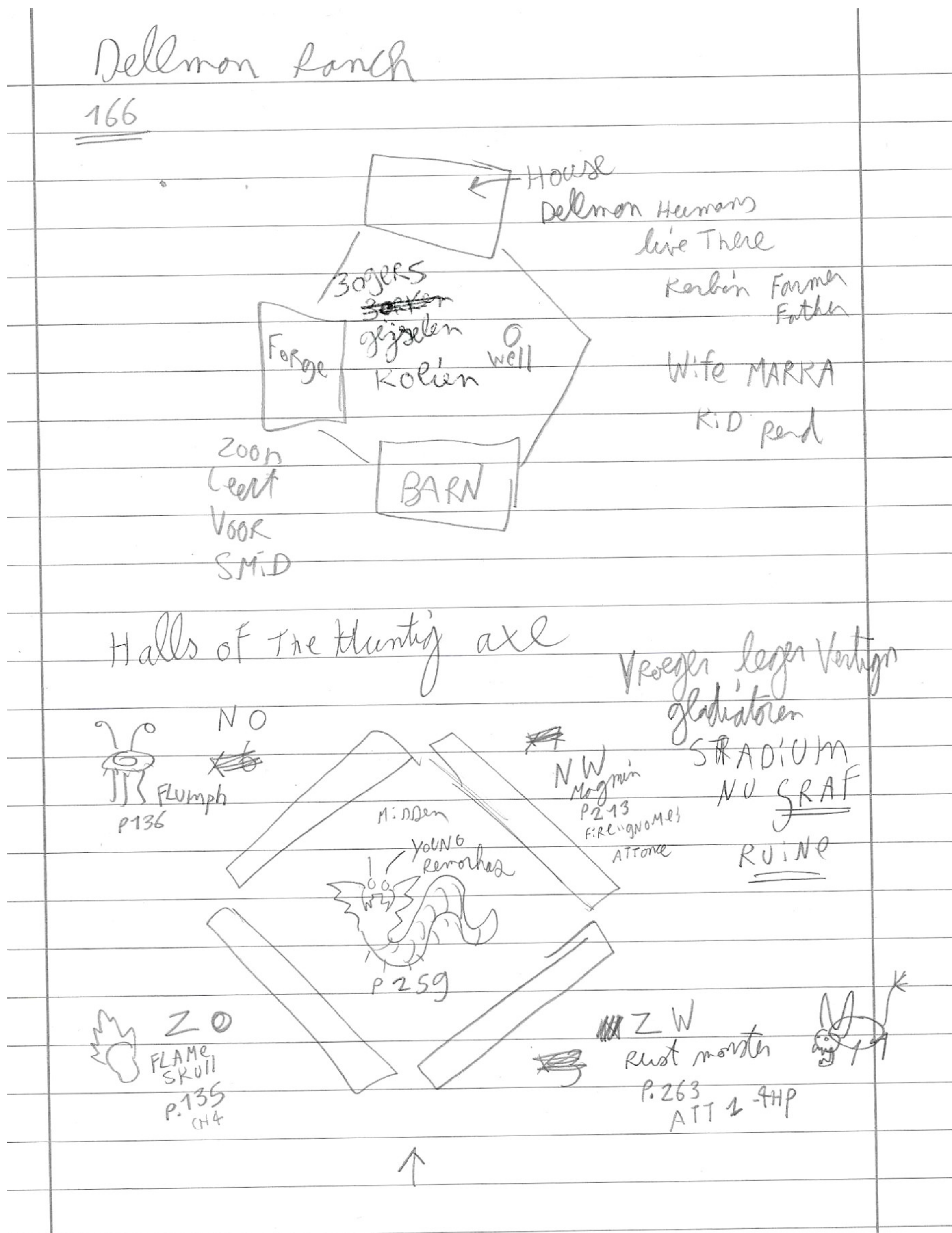
3. Heilige Steen Klooster (Sacred Stone Monastery): Aarde Tempel

4. Rode Maan Zaal (Scarlet Moon Hall): Vuurtempel? Nee, maar kaart naar Iron Ford, IJzeren Fort.
[en echte luchttempel overgenomen met De Vlaagijdele Speer (Windvain Spear)]
IJzeren Fort: Echte Vuurtempel met Tondel Slag Dolk

5. Het Hoge Woud (Hight Forest): na het vinden van alle 4 wapens, Tempel van Het Antieke Elementaire Oog (Temple of The Elder Elemental Eye)

GRONDPLANNEN VAN PLAATSEN

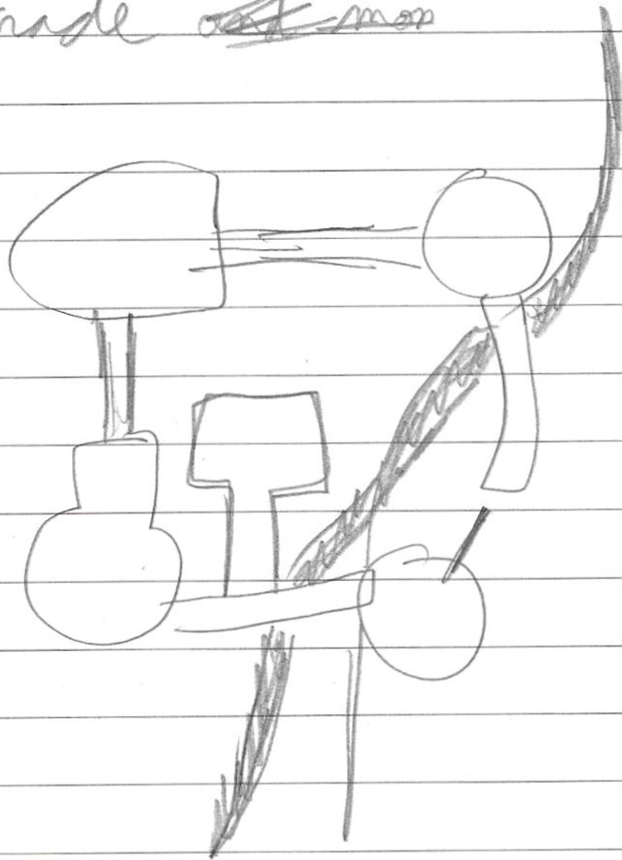
De Dellmon-boerderij:

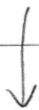


Rivergard-toren:

RiVER Gard Keep (Sumber Hills)

a taciturn vampire mecenary Lord
Keeps This plase
Band of ~~Thieves~~
Indenpedant soldiers
They defend Trade ~~and~~ mon
SLUIS



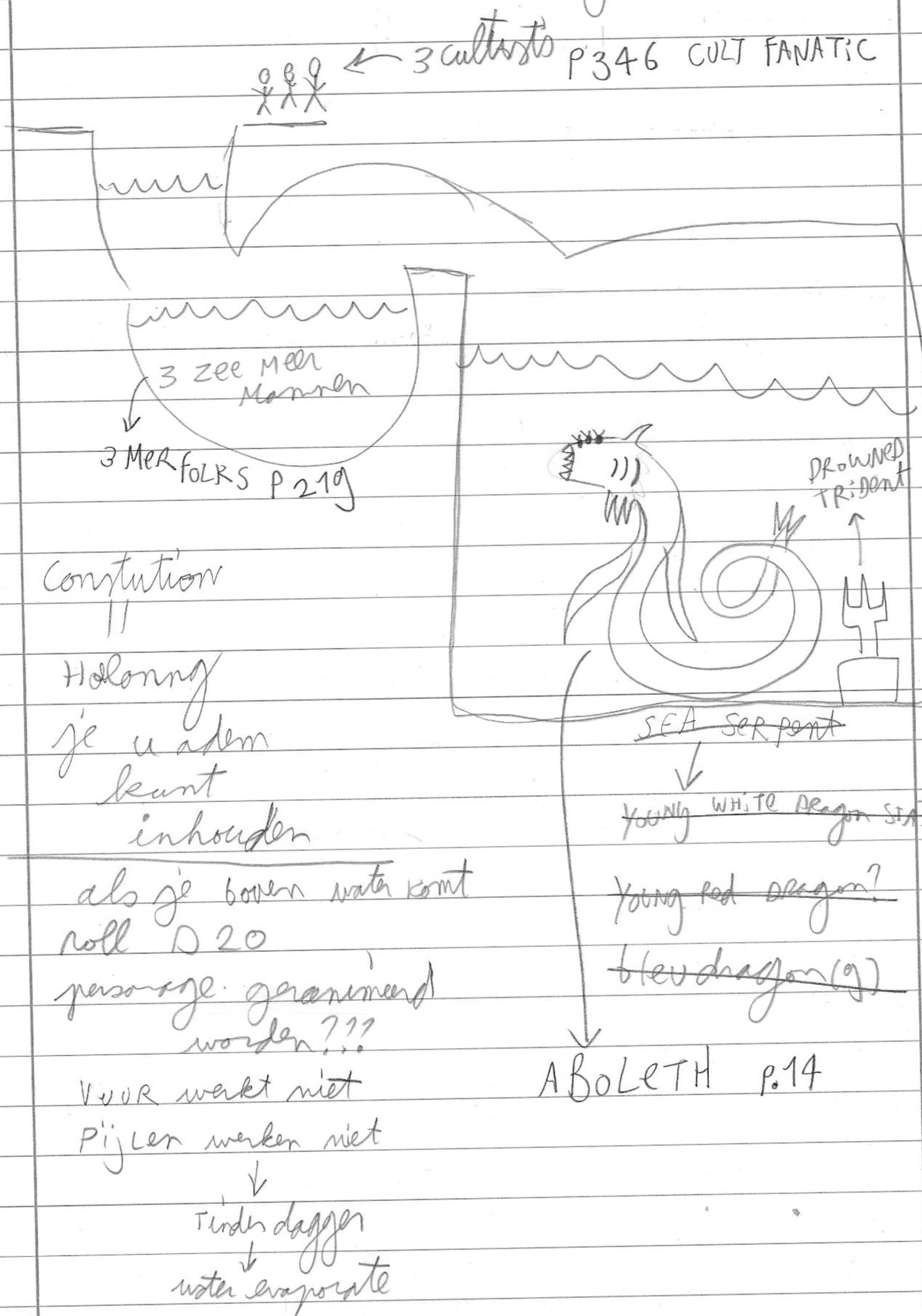
De mensen
van Red Larch
willen De Rivergard
Terug
↓
People 
of Red LARCH
WANT RIVERGARD BACK

Vallei van Dansende Wateren (Vale of Dancing Waters): WATERTEMPEL
> Spelers mogen eerst een "Drankje van WaterAdem" kopen.

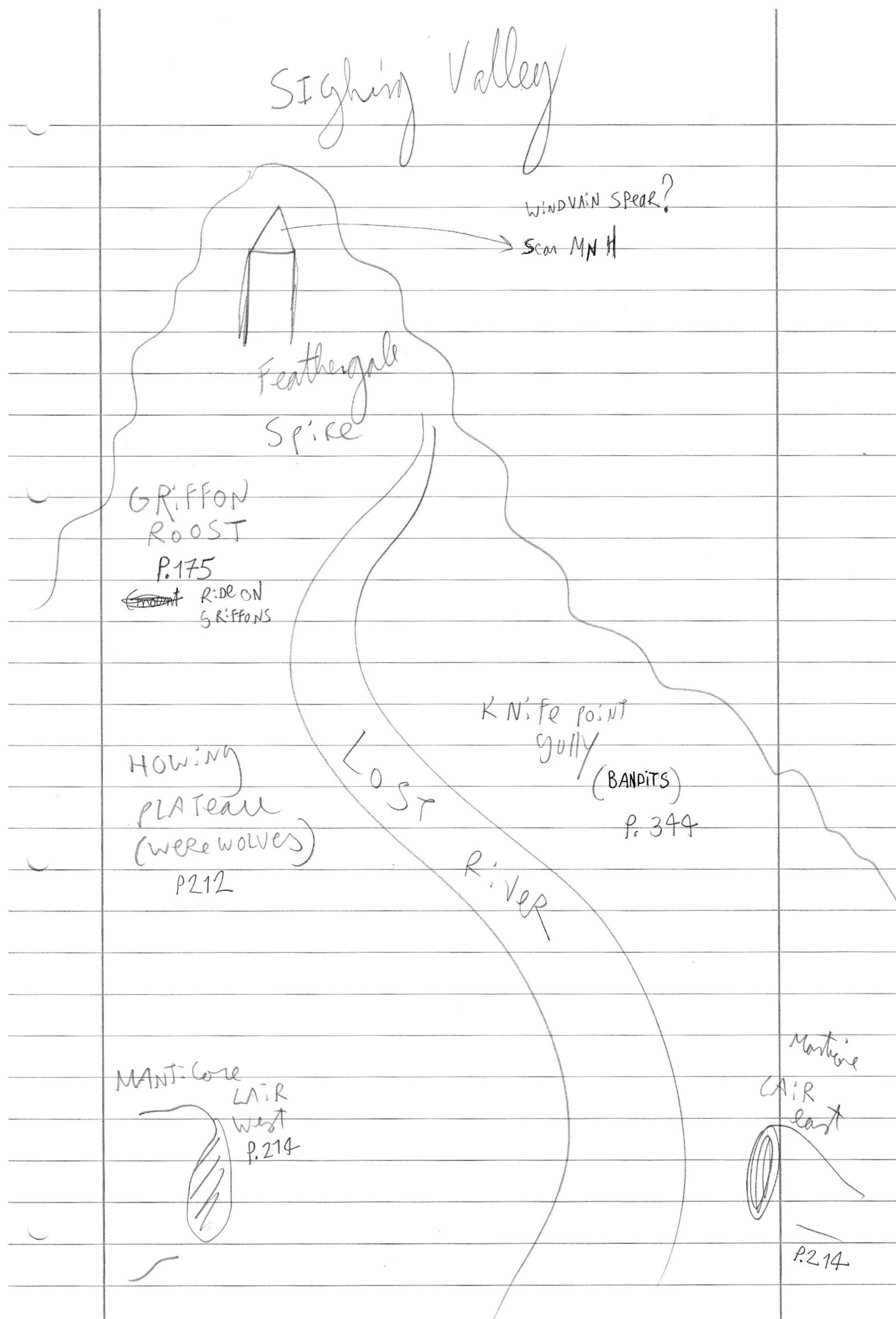
Voordat het team de tempel binnengaat, zit er een oude man voor de grote deur.
Hij geeft de spelers een
RAADSEL:
Een grootvader, een vader en een zoon gaan vissen. Elk krijgt één vis, maar, er is maar één vis.
Hoe is dit mogelijk?

Antwoord: - Het is één persoon, hij is een grootvader, wat betekent dat hij ook een vader is. Deze persoon is geboren, hij is dus ook de zoon van zijn moeder/vader.

Als het opgelost is, laat hij ze binnen. De spelers kunnen ook tegen hem vechten als ze niet van een raadsel houden.
P.346 cult fanaat


VALe of Dancing waters
3 cultists P346 CULT FANATIC
3 zee Meer Mannen
3 MeR FOLKS P 219
DROWNED TRIDENT
Constution
je u adem kunt inhouden
als je boven water komt
roll D 20
personage geranimeerd worden???
VUUR werkt niet
Pijlen werken niet
Tinder daggers
water evaporate
SEA SERpent
YOUNG WHITE Dragon STATS
Young Red Dragon?
blew dragon
ABOLETH P.14

Zuchtende Vallei (Sighing Valley)




De spelers denken dat de Lucht Tempel daar is, maar eigenlijk is er een kaart naar de Rode Maan Zaal (Scarlet Moon Hall)

Heilige Steen Klooster (Sacred Stone Monastery)
Buiten wordt de deur beschermd door drie sekteleden die op enorme ankhegs rijden.

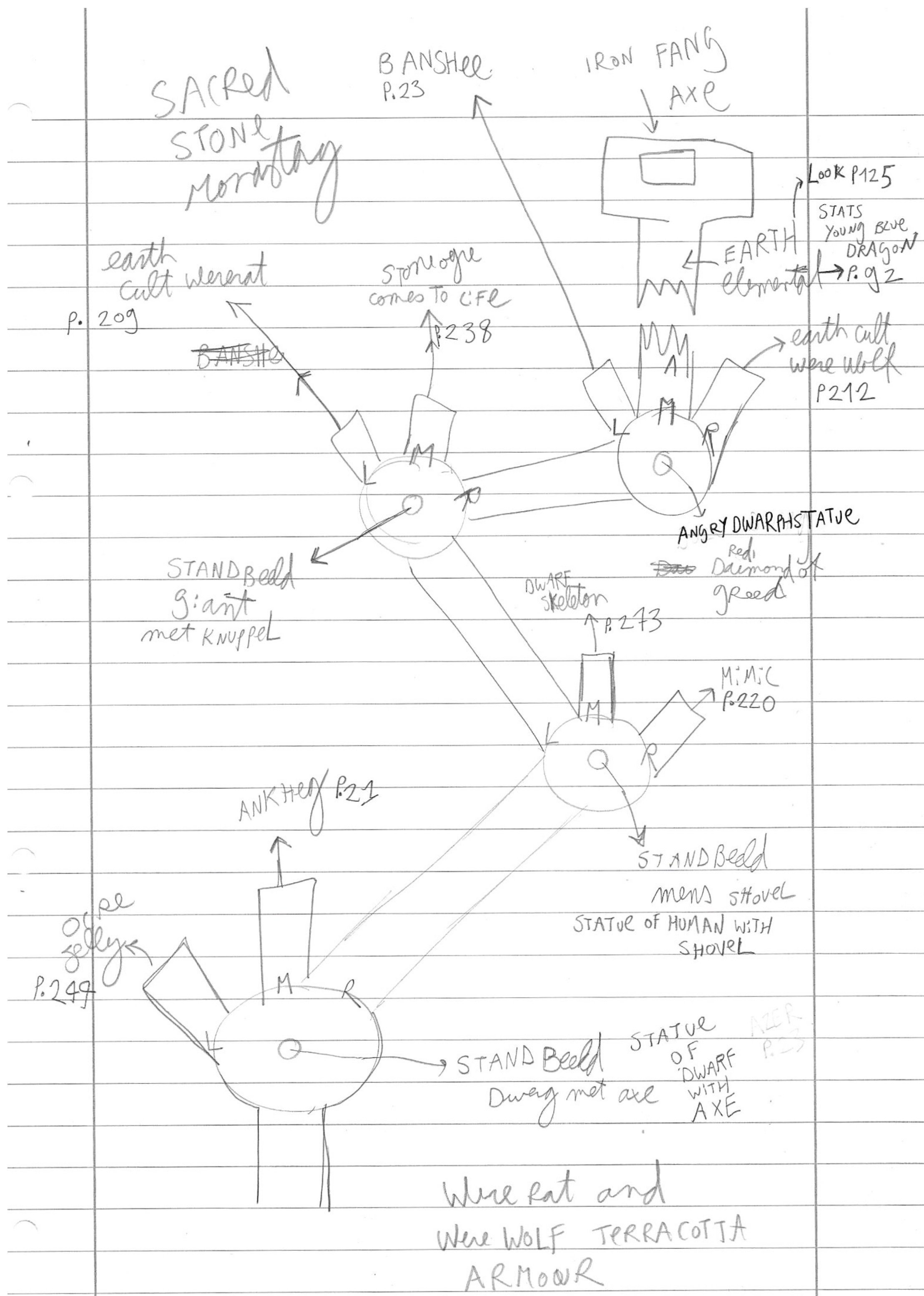
Sacred monastary Buiten
= DRie ~~[illegible]~~
CULTIST'S ON giant
aint Hegs
1 Rock being
1 ~~Mens~~ HUMAN
1 ~~Dwerg~~
DWAPF
(3x CULT FANATIC p346)

Dan zien de spelers de grote stenen deur om de tempel binnen te gaan, maar aan de deur is een groot stenen gezicht, het beweegt terwijl het spreekt en geeft de spelers een RAADSEL

"We breken uw bergen
en u gebruikt ons om uw kastelen te bouwen.
Van kust tot kust, onder ridders en vazallen.
In je ooghoek als je slaapt,
Toch kruipen wij nog steeds aan jouw voeten."

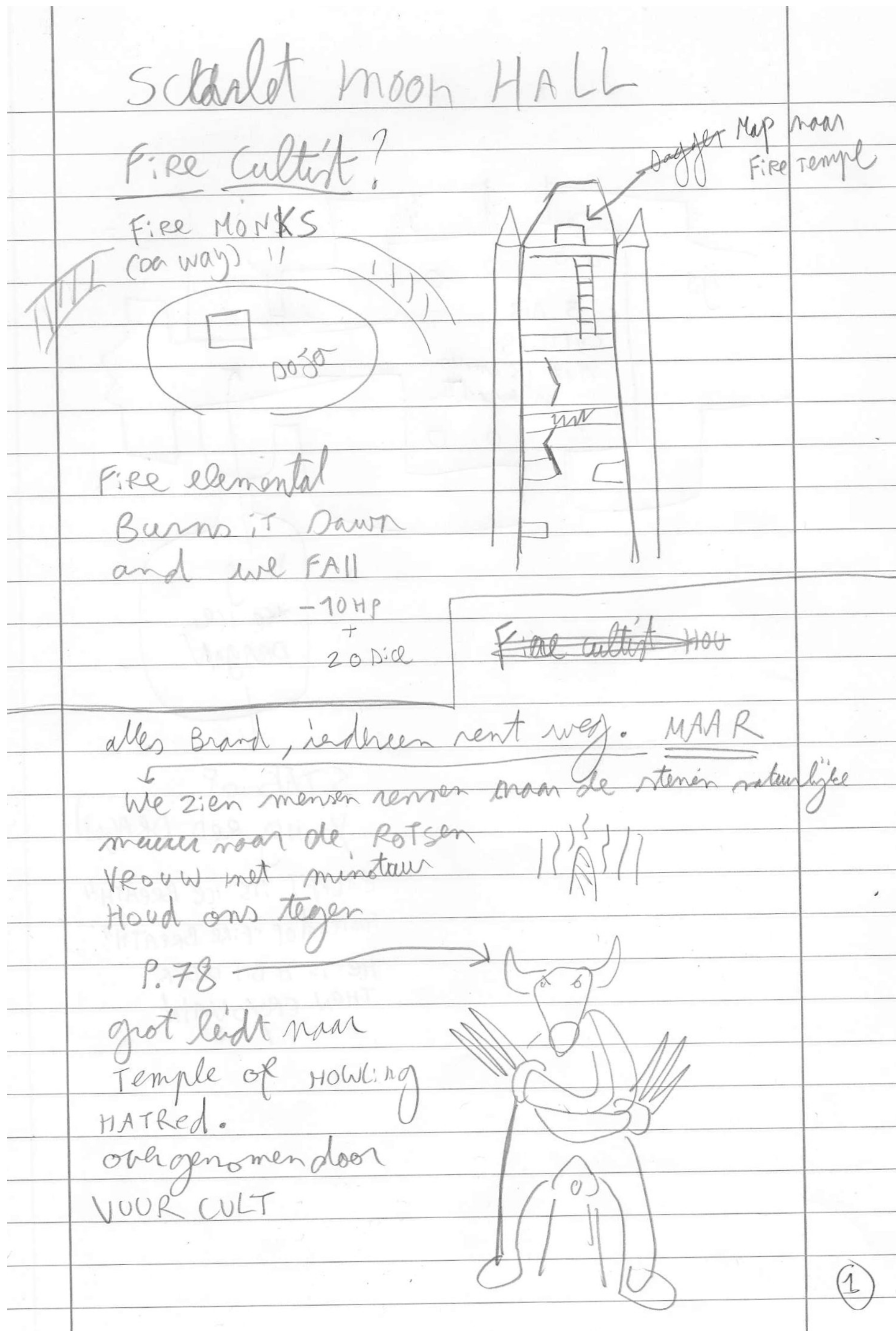
Antwoord: Zand
Als speler tegen de deur willen vechten: p.125 Earth Elemental stats )

Binnen in de tempel is er een soort doolhof
Er zijn telkens drie deuren, "links, midden of rechts"
De ene leidt naar de volgende kamer, de andere naar monsters....

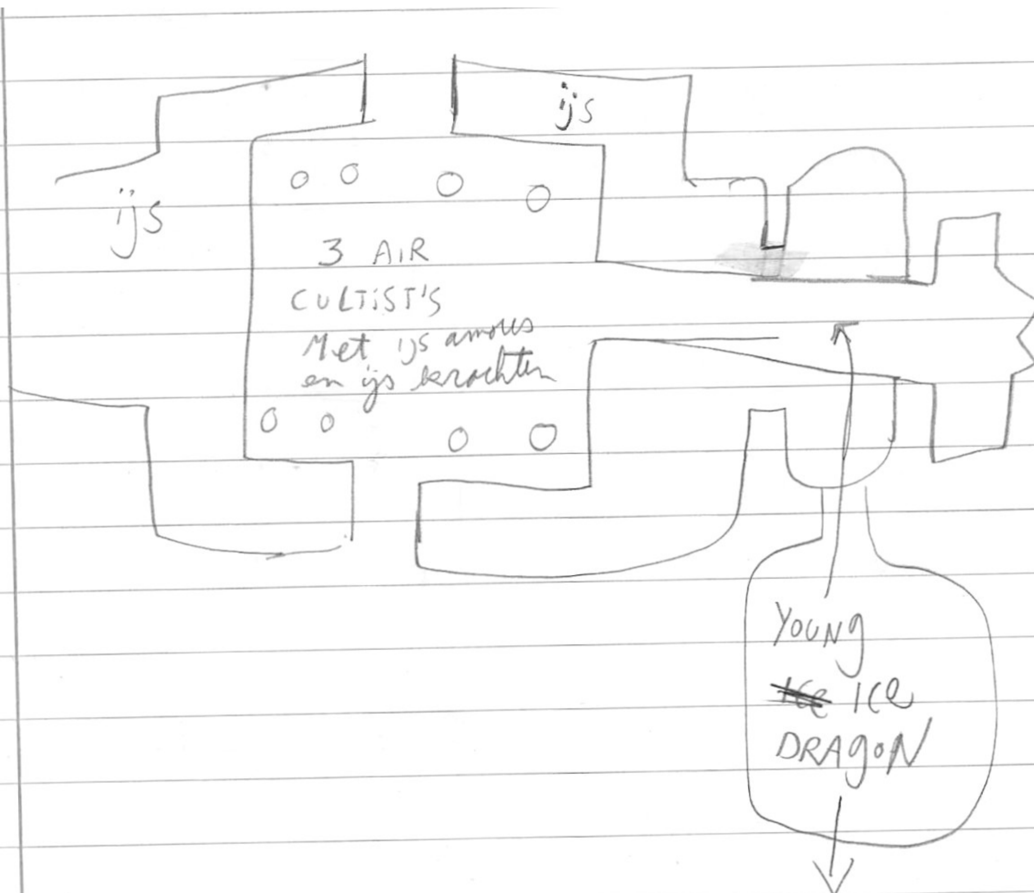

SACRED STONE
BANSHEE P.23
IRON FANG AXE
LOOK P125
STATS YOUNG BLUE DRAGON
EARTH elemental → P.92
earth cult wererat
P. 209
BANSHEE
comes to life
P238
earth cult were wolf P212
ANGRY DWARF STATUE
Red Diamond of greed
STAND Beeld giant met KNUPPEL
DWARF skeleton
P.273
MIMIC P.220
ANKHEG P.21
STAND Beeld mens shovel
STATUE OF HUMAN WITH SHOVEL
Ochre jelly
P.249
STAND Beeld Dwerg met axe
STATUE OF DWARF WITH AXE
Were Rat and Were WOLF TERRACOTTA ARMOUR

Rode Maan Zaal (Scarlet Moon Hall)

(Vuurtempel? Nee maar luchttempel!)
Karakters kunnen een vuurring uitrusten (40 goud / 100 goud?) = -4 vuurschade en deze kunnen worden gebruikt om lava over te steken, maar het breekt dan. -- Het breekt ook na één missie
KAART VAN IJZEREN FORT (IRON FORD) WORDT GEVONDEN AAN DE TOP



Luchtcultisten zitten vastgebonden, maar ze kunnen worden bevrijd.




Na het verslaan van de ijsdraak, kunnen de spelers proberen de speer te pakken, maar deze zit vast in het altaar, ze kunnen hem niet verplaatsen. Een ijzige wind huilt en begint te spreken, waardoor de spelers een RAADSEL krijgen:

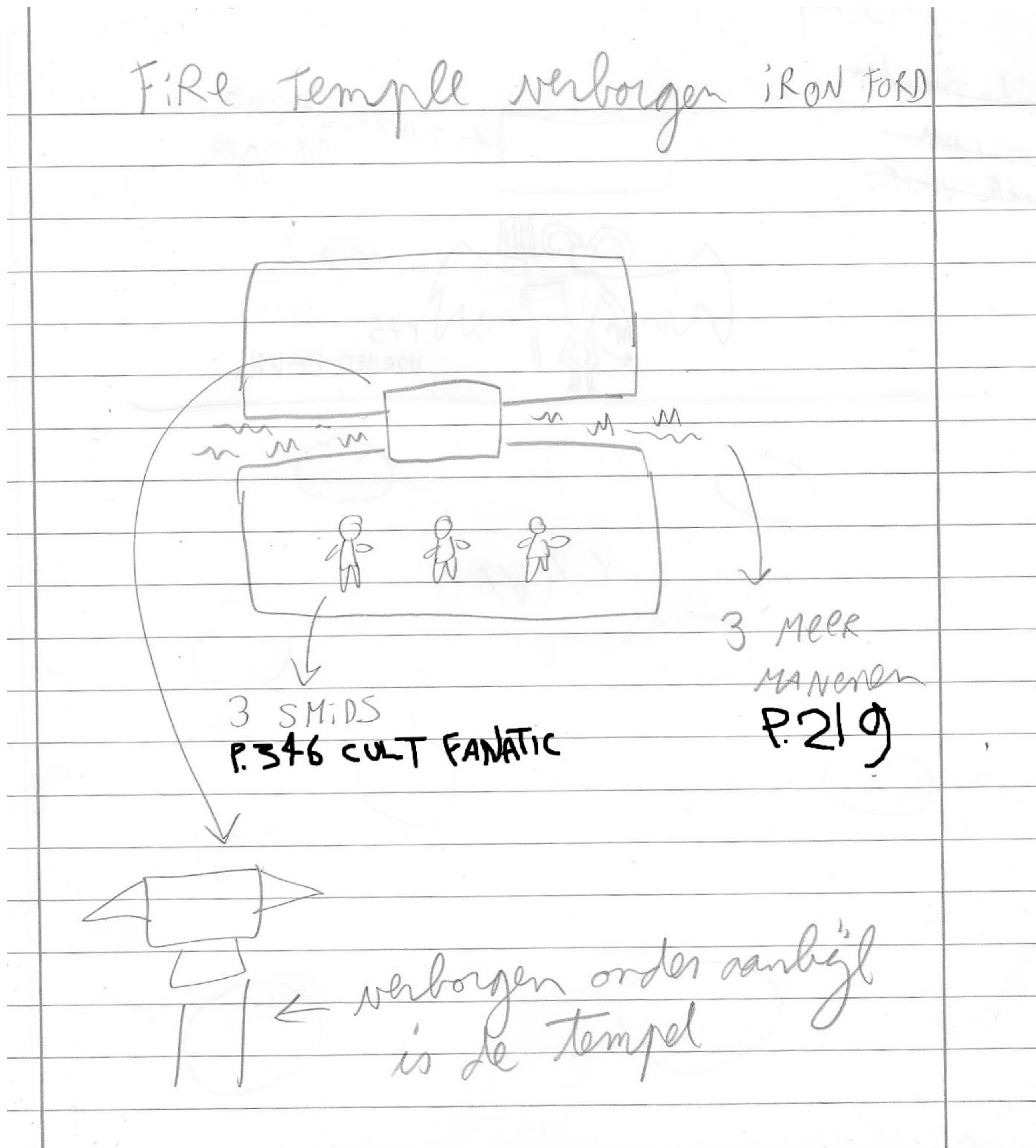
Ik kan niet praten, maar je kunt me horen.
Ik kan je niet aanraken, maar je kunt me voelen.
U kunt mij niet zien, maar u kunt wel zien wat ik doe.
Als je me vangt, houd ik op te bestaan.

Antwoord: Wind

Als het raadsel goed is opgelost, kan de speer worden meegenomen. Als de spelers in de war zijn en echt, echt willen vechten, kan het wezen zichzelf laten zien als een Air Elemental
P.125 Het kan worden verslagen zodat de spelers de speer kunnen pakken.

IJZEREN FORT (IRON FORD)

Het is een kamer met een aambeeld in het midden. Er zijn 3 vuurcult-smeden (p.346) en drie meervolk mensen (p219) die uit het meer springen.

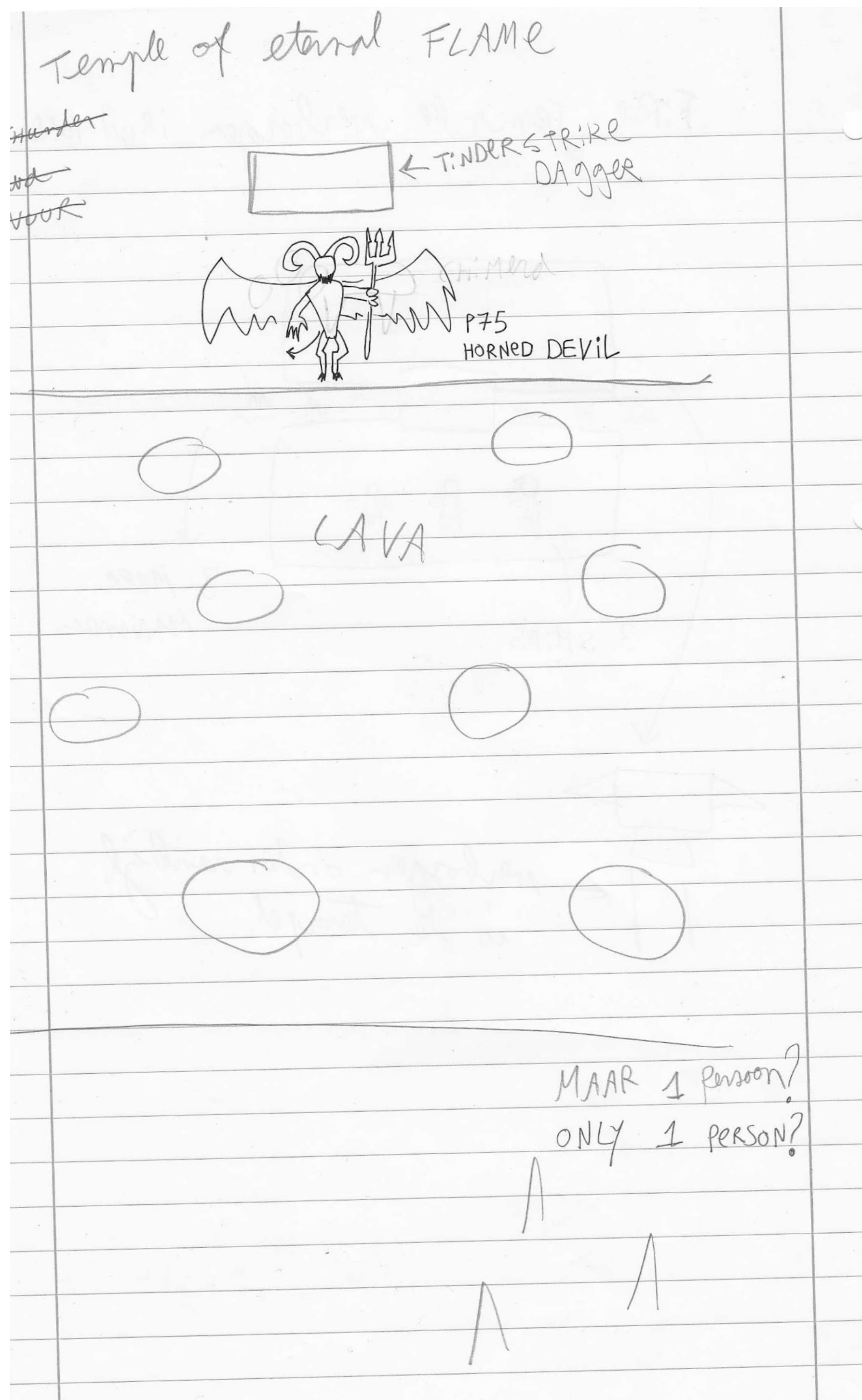



Als de kaart is verkregen of als de spelers het aambeeld inspecteren / verplaatsen, ontdekken ze de vuurtempel, deze is ondergronds. ondergronds, is er een kleine kamer zijn met een kampvuur en een deur.
Het vuur beweegt terwijl het spreekt en geeft de spelers een RAADSEL:

Mijn honger is overvloedig, maar ik heb geen mond, ik eet tot mijn eten zwart is. Ik eet om te doden, dus pas op, maar wurg me, verdrink me en je leven wordt gespaard. Wat ben ik?

Antwoord: vuur
(Krediet Patricia22)

Als het is opgelost, gaat het vuur naar de deur en verbrandt het de deur. De deur is weg en de spelers kunnen door.
Als de spelers in de war/boos zijn en echt willen vechten, zal het vuur veranderen in een vuurelement P. 126



Er is lava met enkele stenen uitsteeksels die een "pad" vormen dat men kan volgen om het andere einde te bereiken. Elke keer dat er iemand op staat, brokkelt het af, zodat er maar één speler het lavapad kan oversteken. Het is het beste dat die persoon een 'vechter' is, zoals een ridder of een berserker, iemand die fysieke schade van dichtbij kan aanrichten. De andere personages kunnen dan van op afstand vechten.

De personages kunnen echter een ring van vuur hebben om de lava heen en weer over te steken, dan is de ring gebroken. Of ze kunnen een manier vinden om de lava op een andere manier over te steken, door op stalactieten te schieten zodat ze breken en in de lava vallen. Misschien kan er een dwerg gegooid worden.
In de lava vallen zal leiden tot de dood van een personage....
---De duivel waarschuwt de spelers dat als ze de Elementaire Wapens te dicht bij het Antieke Elementaire Oog houden ze per ongeluk de Chaos God Tharizdun kunnen bevrijden.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Als de spelers de vier tempels hebben verslagen en de vier elementaire wapens hebben verkregen, maar niet het Antieke Elementaire Oog dan moeten ze de Umbra-tempel vinden. Deze tempel word geleid door de duistere vampier Taciturn.

De spelers dat de lucht zijn kleur langzaam verliest. Zelfs de grond en het gras worden langzaam grijs, terwijl alle bloemen en planten verschrompelen en bomen hun bladeren verliezen..... De wereld verliest zijn magie en het team moet de Umbra-tempel vinden, voordat het te laat is!

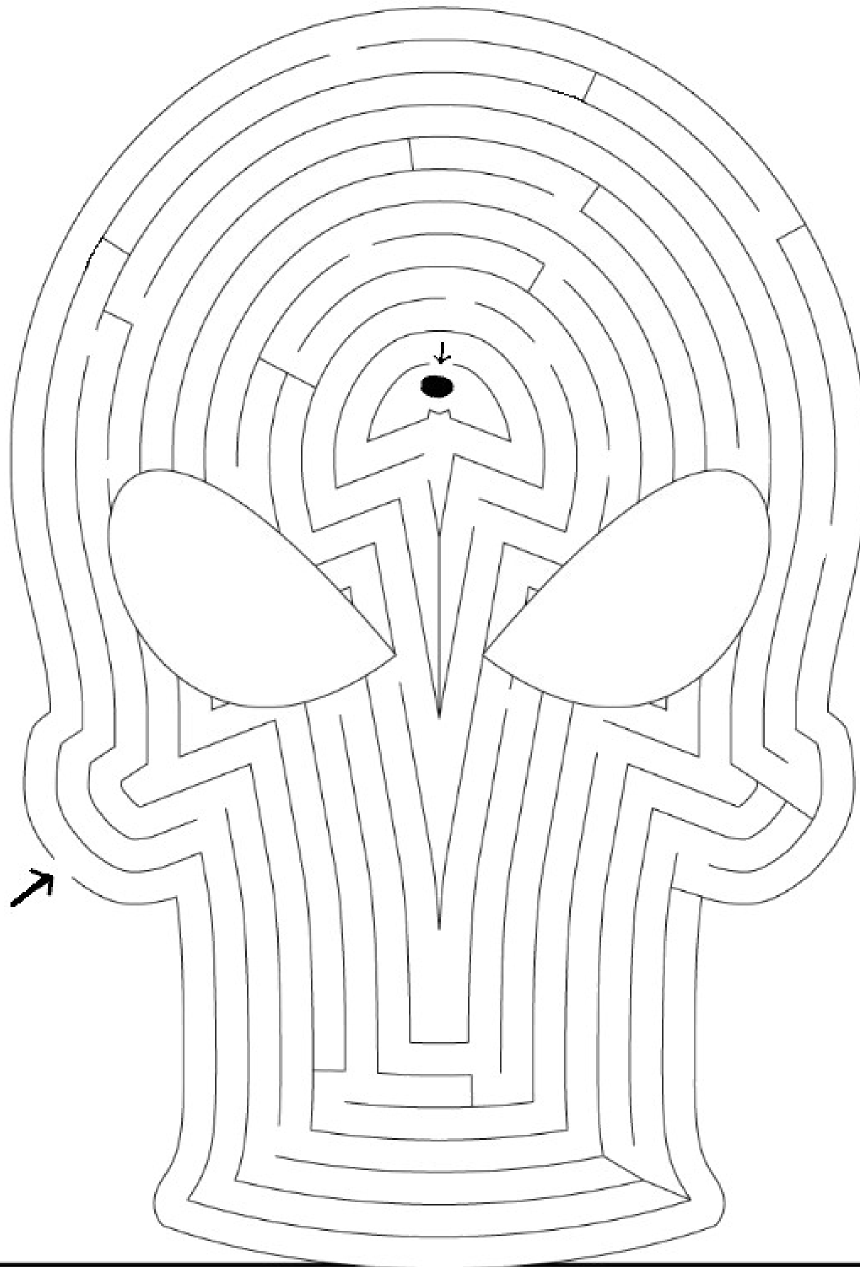
Wat zullen ze doen?

De spelers moeten de wapens bij elkaar houden, dit zal hen naar de Umbra-tempel leiden, verborgen in het HOGE BOS (High Forest). Je hoort de stem van een Fire Cult-lid die zegt:
"Nu ken je De Weg"
In het hoge bos moeten de spelers misschien eerst een ONI bevechten. Pagina 240

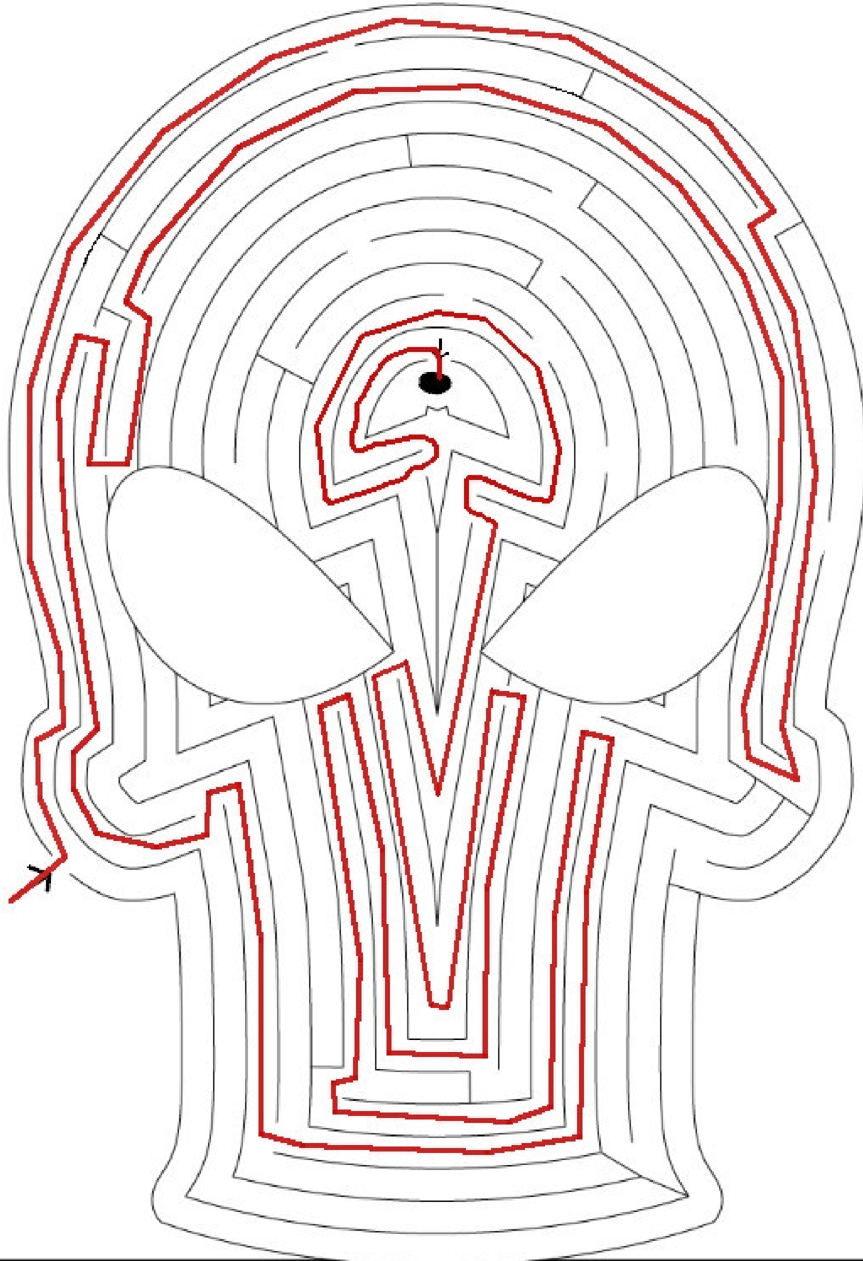
Als ze voor de tempel staan, hangt er een grote schedel met hoorns aan de deur, die spreekt tot hen en geeft ze een raadsel:
"Ik ben donker als de nacht, maar licht als een veertje. Ik haat licht en toch kom ik overdag naar buiten."
Antwoord:
Een schaduw
- Waarom: Een schaduw schaduw is als donker als de nacht en bevat geen massa/gewicht. Overdag vallen schaduwen (dus ze komen naar buiten), maar verdwijnen onder direct licht.
Als de spelers in plaats daarvan willen vechten, drijven er botten naar de gehoornde schedel en verandert die in een Minotaurus-skelet! P.274

Als je wordt verslagen, of als het raadsel is opgelost, verandert de schedel in stof.... De personages kunnen nu de Umbra-tempel betreden. Het is donker, maar er is schimmel die een zwak paars licht uitstraalt, zo heeft de partij genoeg licht om te zien.
Bij het betreden van de tempel zien ze de woorden "Welcome to The Skull Maze; Only true Umbra Members know the way". Het is een lange gang die zich naar links en naar rechts uitstrekt.
Als DM druk het schedeldoolhof af en geef het aan de speler die het wil oplossen, geef misschien elke speler een schedeldoolhof en kijk wie het als eerste oplost.

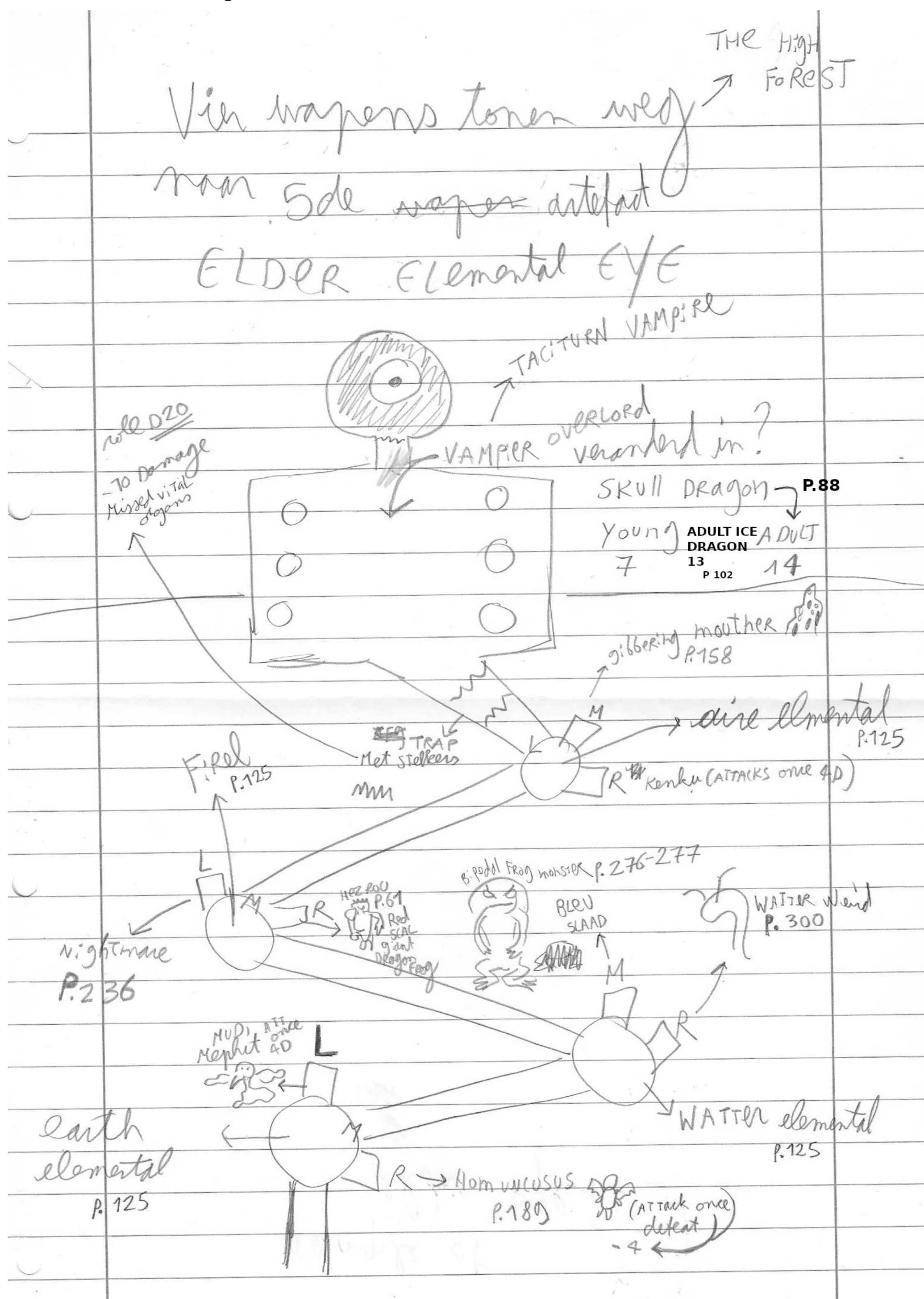
# Skull Maze!



# Skull Maze!



Wanneer het doolhof is opgelost, vinden de spelers een gat in het midden van de kamer. Dit leidt tot een ander soort doolhof, zo lijkt het. Gehuil en geschreeuw van monsters zijn te horen.
De spelers moeten drie wegen kiezen (links, midden, rechts) , twee van hun leiden naar een doodlopende weg met een monster, één leidt verder naar de kerker, wat een goede zaak is.



Elke keer dat de spelers verder het doolhof in gaan, komen ze een ronde kamer tegen, waar een Elementaal klaar staat om te vechten. In deze ronde kamer moeten ze weer kiezen tussen drie wegen.
Wanneer de laatste Elementaal, de lucht Elementaal wordt bevochten, en de spelers de juiste weg kiezen, (links) komen ze een klif tegen. Er zijn stekkers aan de onderkant. Wat ga je doen?

Misschien kunnen ze over de klif springen? Degene met de hoogste behendigheid (dexterity) slaagt, degene met de minste behendigheid faalt. De rest van het team moet een D20 rollen. Als het niet lukt (minder dan 10) krijgen ze -5 schade.
- Nadat ze de klif hebben overleefd (?) ontmoeten ze Taciturn the Vampire.
Hij ziet je en geeft je een kwade toespraak, over lid worden van zijn kwaadaardige sekte. Het enige wat hij nodig heeft zijn de vier wapens..... <u>Zullen jullie met hem meedoen en hem jullie wapens geven?</u>

## >JA

Je wordt nu lid van de Umbra-kerk, dit geeft je +4 aanval tegen vuur
+4 vriendschappen gaan richting schaduwwezens/mensen

<u>Willen de spelers een nieuwe campagne starten? a</u>

>Nee a

Taciturn legt alle vier de Elementaire Wapens en het Antieke Elementaire Oog op zijn altaar. Een duisternis straalt uit Taciturn en de personages. Jullie hebben allemaal grote macht, met deze macht zullen jullie over De Vergeten Rijken heersen zoals jullie dat willen. De spelers kunnen naar Nimmerwinter gaan om De Duistere Carnaval te houden. Misschien kunnen ze de hele middeleeuwse metropool plunderen en in donkere vlammen laten branden.

>Ja a

Taciturn legt alle vier Elementaire Wapens en het Antieke Elementaire Oog op zijn altaar. Een duisternis straalt uit Taciturn en de personages. Jullie hebben nu allemaal grote macht. De wereld vervaagt niet langer en haar magie en levenskracht worden gedeeltelijk hersteld, bijeengehouden door de eigen wil van de partij.
De partij voelt echter een koude rilling, het voelt alsof de grond een hele draaiing heeft gemaakt, ze waren bijna hun evenwicht verloren. Dan horen ze in de verte een vrouw schreeuwen. Het is duidelijk; De Vergeten Rijken hebben een enorm groot probleem.

## >NEE

Taciturn verplettert het Antike Elementaire Oog, zodat de spelers het niet meer kunnen gebruiken. Hij vernietigt het met zijn hand als volgt:



Dan verandert Taciturn in een (Zwarte Draak) Black Dragon.
Hij is immuun voor aardaanvallen en gevoelig voor vuuraanvallen (-4)
Afhankelijk van hoe sterk de spelers zijn, kun je kiezen tussen deze drie statistieken:

Gemakkelijkere vijand: Young Black Dragon
P.88

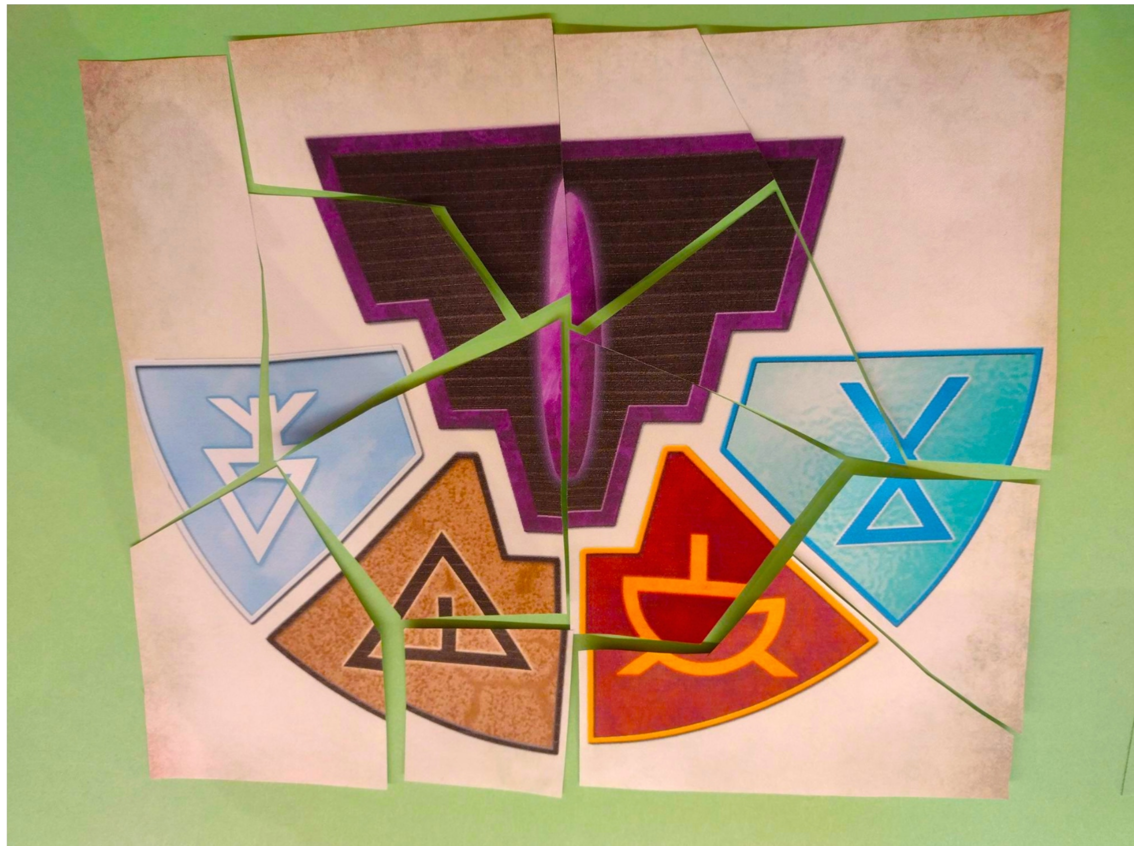
Vijand van gemiddelde moeilijkheidsgraad: volwassen ijsdraak P.102
maar in plaats van koude adem gebruikt het zure adem

Moeilijke vijand: volwassen zwarte draak
P.88

Wanneer Taciturn wordt verslagen of bevriend raakt, moet de partij het Antieke Elementaire Oog, terug bij elkaar puzzelen.







De spelers herbouwen de Antieke Elementaire Oog, er komt een duisternis uit, het is als een donker licht, het wijst naar
Het wijst naar de Verlorn Heuvels (The Forlorn Hills). Daar moeten ze de vier elementaire wapens tegen het elementaire oog houden.
-- De spelers gaan naar Verlorn Heuvels, klaar om de elementaire wapens te gebruiken.

## Willen ze Tharizdun oproepen? En willen ze nog een campagne starten?

**1. Roep Tharizdun op, geen nieuwe campagne**
De partij roept Tharizdun op. De wereld beeft, de lucht wordt bloedrood. Een gigantisch donker wezen rijst op uit de horizon.
Een mensachtig beest met een waanzinnige glimlach, het ziet er zo groot uit dat het in één stap over de wereld zou kunnen reizen.
Het wezen is zo gigantisch dat het alleen langzaam kan bewegen, maar toch stampt het op dit rijk en verpulvert het in een miljard stukjes, alles zal verloren gaan, behalve een maalstorm van pure waanzin.

**2. Roep Tharizdun op, nieuwe campagne**
De partij roept Tharizdun op. Een duisternis blaast wat levensenergie de wereld in, maar wat voor soort levensenergie?
Is het pure waanzin? De wereld beeft, de lucht wordt bloedrood. De partij voelt een koude rilling, het voelt alsof de grond een hele salto heeft gemaakt, ze verloren bijna hun evenwicht. Dan horen ze in de verte een vrouw schreeuwen. Het is duidelijk;
De Vergeten Rijken hebben een enorm probleem.
De spelers gaan een niveau omhoog.

**3. Roep Tharizdun niet op, geen nieuwe campagne**
Onze helden staan bovenop een heuvel en houden de wapens dicht bij het Antieke Elementaire Oog. Het licht gaat van de wapens naar het Antieke Elementaire Oog en schiet een straal de horizon in. Kleur vult de wereld. Bloemen beginnen te groeien en aan de bomen groeien allerlei soorten fruit. Paarden worden eenhoorns en pegasi vliegen uit de hemel en landen in het zachte groene gras.
De magie is teruggekeerd naar dit rijk en de levenskracht van alle landen, zeeën en luchten is verjongd.

**4. Don't Summon Tharizdun, nieuwe campagne**
Onze helden staan bovenop een heuvel en houden de wapens dicht bij het Antieke Elemantaire Oog. Het licht gaat van de wapens naar Het Elementaire Oog en dit schiet een straal de horizon in. Kleur vult de wereld. Bloemen beginnen te groeien en aan de bomen groeien allerlei soorten fruit. Paarden worden eenhoorns en pegasi vliegen uit de hemel en het landen. De magie is teruggekeerd naar dit rijk en de levenskracht van alle landen, zeeën en luchten is verjongd. (laat dit beeld even inzinken bij de spelers)
Maar plotseling schudt de wereld, de lucht wordt bloedrood. Het team voelt een koude rilling, het voelt alsof de grond een hele draaing heeft gemaakt, ze verloren bijna hun evenwicht. Dan horen ze in de verte een vrouw schreeuwen. Het is duidelijk;
de Vergeten Rijken hebben een enorm probleem.
De spelers gaan een niveau omhoog.

THARIZDUN KARAKTERSBLAD
Als Tharizdun niet wordt gedood en de spelers willen hem in het team hebben, dan zijn dit zijn statistieken:

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 (+6) | 10 (+0) | 22 (+6) | 8 (−1) | 12 (+1) | 12 (+1) |

Pantser Klasse: 10
Hit Punt Maximum: 20

Zwakte voor vuur -4
Kan levels omhoog gaan

Zijn persoonlijkheid kan echter een probleem vormen voor de spelers, dus ze kunnen hem altijd dumpen.
- Hij gedraagt zich als een narcistische dwaas
- Vereist om de Elementaire Wapens en het Antieke Elementaire Oog te hebben en vast te houden
en weigert ze terug te geven.
- Spelers kunnen hem laten vallen omdat hij vervelend is:
> Weigert om ergens heen te gaan, of gaat de andere kant op
> Eist om de leider te zijn
> Als hij de leider is, zegt hij "nee jij leidt, ik heb er geen zin in"
>..........

## 7. Storm Konings Donder (Storm King's Thunder)

Ik denk dat het mogelijk is om de dnd-sessies vanaf hier te STARTEN. Ik geloof dat het beste is om te beginnen met spelers van niveau 10, 15 of 20, afhankelijk van hoeveel spelers er zijn en hoe moeilijk je wilt dat de gevechten zijn.

Deze campagne is losjes gebaseerd op het officiële DnD Adventure: A Storm Kings Thunder
Steun DnD door het officiële boek te kopen.

Een online versie is hier te vinden:
https://5e.tools/adventure.html#skt

http://anyflip.com/hszq/jpuv

Dit zijn de belangrijkste personages en items van het verhaal:
Anum: All Father (God van de Reuzen)
Koning Heccetan
Koningin Mary
Ymir: Eerste Reus
Ymirith: Adviseur (Tharizdun in vermomming)
Tharizdun: De Chaos God, verkleed als Ymirith, met behulp van magie
Seresa: Dochter, vroeger speelde ze met dwergen
Myrin: Emotioneel onstabiel
Nym: Lijkt altijd koud en onverschillig
Oog van Openbaring: Toont ware vormen
Steen van Andere Wereld: kan een God naar een andere wereld sturen
In deze campagne gebeurd er dus veel achter de schermen. De spelers zullen echter beetje bij beetje leren wat er is gebeurd en wat er aan de hand is.
Lang geleden hebben de Goden de wereld geschapen, maar Tharizdun, de Chaos God, gooide een scherf van chaos in de wereld, dus werd hij opgesloten en geketend door de andere goden.
De personages (of iemand anders) hielden de vijf elementaire objecten bij elkaar en herstelden de magie van de vergeten rijken, maar de gecombineerde kracht, in onervaren handen, zorgde ervoor dat Tharizdun aan zijn ketenen ontsnapte.
De Stormreus Koningin Mary (+-300m hoog) was op bezoek bij het Kleinvolk (wezens van normaal formaat) in Nimmerwinter (Neverwinter). Ze was half ondergedompeld in de oceaan. Maar Tharizdun (ook +-300m hoog) doodde haar. Hij vluchtte dan weg. Met behulp van magie vermomde hij zichzelf als een stormreus en noemde zichzelf Ymirith. Hij ging naar het Koninklijk Paleis, en met behulp van chaosmagie liet hij de koninklijke familie geloven dat hij honderden jaren lang hun adviseur was. Hij informeerde Heccetan, de Stormkoning, over het overlijden van zijn vrouw en gaf de Kleinvolk de schuld. Boos vluchtte Heccetan naar de plaats delict, waar hij het lichaam van koningin Mary ontdekte. Hij was vol haat en woede, en ging Nimmerwinter (Neverwinter) verwoesten, maar toen hij de bewoners zag, levende wezens die bang waren, veranderde hij van gedachten en vluchtte hij weg, rennend over de oceaan... Ondertussen nam Seresa, Heccetan's dochter, de troon over. Ymirith vertelde de andere Stormreuzen dat Kleinvolk Koningin Mary vermoordden en loog dat Heccetan de oorlog verklaarde aan het Kleinvolk. Dit resulteerde erin dat de Reuzen mensen aanvielen, maar Seresa probeerde deze oorlog te stoppen zodra deze begon.

DE ORDENING:
Dit is de Ordening, een kastenstelsel, waarin de reuzen leven.
Er zijn 6 soorten reuzen.

1. Heuvelreuzen die in grotten leven, ze zijn dik en leven een bourgondische levensstijl. Ze zijn niet zo intelligent en zijn bang voor andere reuzensoorten, maar ze volgen hun bevelen op. Als de Stormkoning oorlog eist, dan is er oorlog. Ze zijn zo groot als een huis met 2 verdiepingen.

2. Steenreuzen, ze leven ondergronds. Ze maken veel kunst. Hoe beter ze kunnen beeldhouwen, hoe hoger hun maatschappelijke positie. Ze zijn zo groot als een huis met 3 verdiepingen.

3. IJsreuzen zijn vaak koud en meedogenloos. Ze zouden het niet erg vinden om elkaar te vermoorden om de top van hun sociale hiërarchie te bereiken. Ze gebruiken woorden spaarzaam. Ze zijn zo hoog als een gebouw van 4 verdiepingen.

4. Vuurreuzen. Ze zijn sterk en vechten om de top te bereiken. Ze schreeuwen veel.
Ze zijn zo groot als een gebouw met 5 verdiepingen.

5. Wolkreuzen zijn erg ordelijk en bureaucratisch. Ze schrijven altijd rapporten, essays, contracten enzovoort. Ze zorgen ervoor dat alles in de reuzenmaatschappij functioneert zoals het hoort. Ze zijn zo groot als een gebouw van 6 verdiepingen.

6. Stormreuzen. De grootste soort van alle reuzen. Ze zijn 300 meter hoog, meer dan tien keer zo hoog als wolkenreuzen. Ze leiden een leven vol luxe. De machtigste Stormreuzen zijn de Storm Koning en zijn koninklijke familie. Hij regeert over alle reuzensoorten.

Dan is er Ymir, de eerste reus ooit, uit zijn dood en lichaam werd de wereld geboren.

Er is ook Atlas, hij draagt de hele wereld op zijn schouders.

De belangrijkste reus is Anum, de alvader, de god van alle reuzen.
Sommige reuzen geloven echter dat hij niet echt is. Anderen geloven dat Anum misschien één van de eerste reuzen was, maar niet meer leeft. Het is moeilijk te zeggen, want er is geen echt bewijs van zijn bestaan.

## - HET AVONTUUR BEGINT -

De spelers gaan terug naar een stad [Rode Lark? (Red Larch?)] om uit te rusten. Of, als het de eerste sessie is, komen ze aan in Rode Lark, op zoek naar avontuur.
De volgende dag gaat een dorpeling, of Harbin Easter, naar hun toe om te waarschuwen dat een Heuvelreus hun aanvalt.
Als de spelers in het dorp zijn is dat niet moeilijk te zien, de Heuvelreus is zo groot als een huis, met zijn knuppel vernielt hij huizen.
Hij mompelt zoiets als: "Oorlog tegen mensen" en "Dood alle kleine mensen".

De spelers moeten vechten tegen de Heuvelreus. Pagina 156.
Het team gaat een level omhoog na dit gevecht.

Nadat ze de reus hebben verslagen, legt Harbin Easter of een dorpeling het team uit dat ze naar Dessarin Heuvels moeten gaan, waar de Heuvel Reuzen wonen, om erachter te komen waarom ze hun hebben aangevallen. Harbin zegt: 'reuzen en wij "kleinvolk" leefden eeuwenlang in vrede, dus een reus die ons aanvalt, is allesbehalve normaal.'

Dessarin Heuvels. Dorp van de Heuvelreuzen.



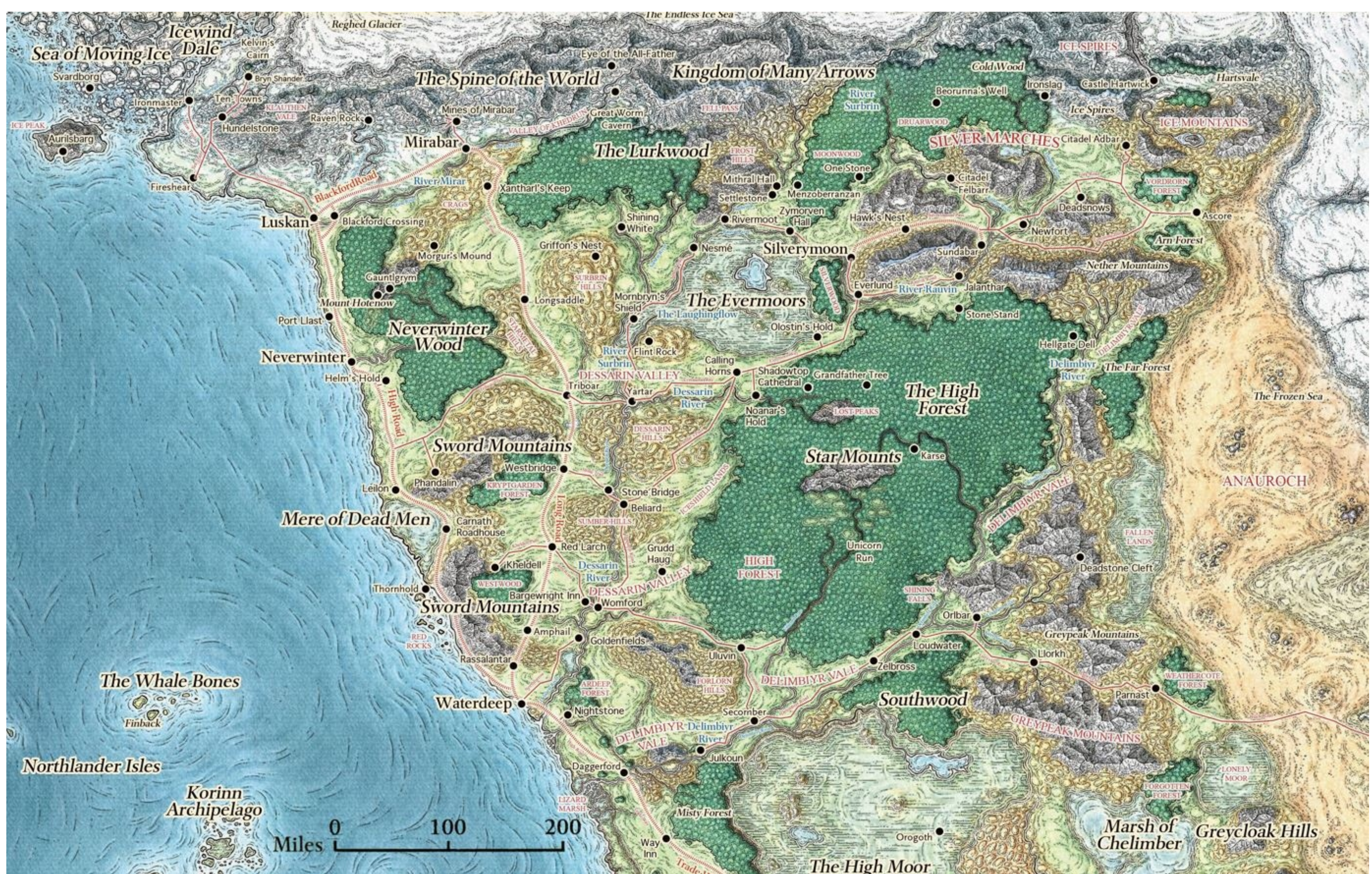
De spelers komen aan bij de Dessarin Heuvels.
Er is een plek waar ze kunnen slapen, daar leven enkele heuveldwergen in vrede met de Heuvelreuzen. Ze hebben een winkel, in hetzelfde gebouw als de winkel van een reus.

Heuvelreuzen zijn zo groot als een huis. Ze ruilen, en ruilen, maar vooral verzamelen ze dingen die ze vinden: dode bomen, mooie stenen, enz.... Ze zijn niet zo slim.
Ze zijn dik en leven een Bourgondische levensstijl, drinken wijn en bier en eten naar hartenlust. Ze zijn bang voor andere reuzen.

> De spelers leren niet veel van de Heuvelreuzen. Maar een van hen vertelt hen:
"**De koning der reuzen; Heccetan** is, eh, **erg boos op jullie**, dat kleine volk.
**We voeren oorlog tegen ze**, eh, kleine mensen nu, ja, maar **jullie lijken in orde**. veroorzaakt geen problemen, kay? **Misschien weten die Steenreuzen er** misschien **meer van**, nietwaar? **Ze wonen in de Grijze Piek Bergen (Gray Peak Mountains)**, toch?"

De spelers LEVEL UP!
Ze kunnen nu door de VERGETEN RIJKEN reizen, ja, de kaart van de VOLLEDIGE VERGETEN RIJKEN, om naar de Grijze Piek Bergen te gaan of waar ze maar willen, ze kunnen elke gewenste route nemen.
Dit is de HELE KAART, op de volgende afbeeldingen word er "ingezoomd".

Nadat ze naar een plaats zijn gegaan en een monster hebben verslagen, gaan de spelers een niveau omhoog, of misschien kunnen ze een niveau omhoog gaan nadat ze verschillende monsters hebben verslagen.

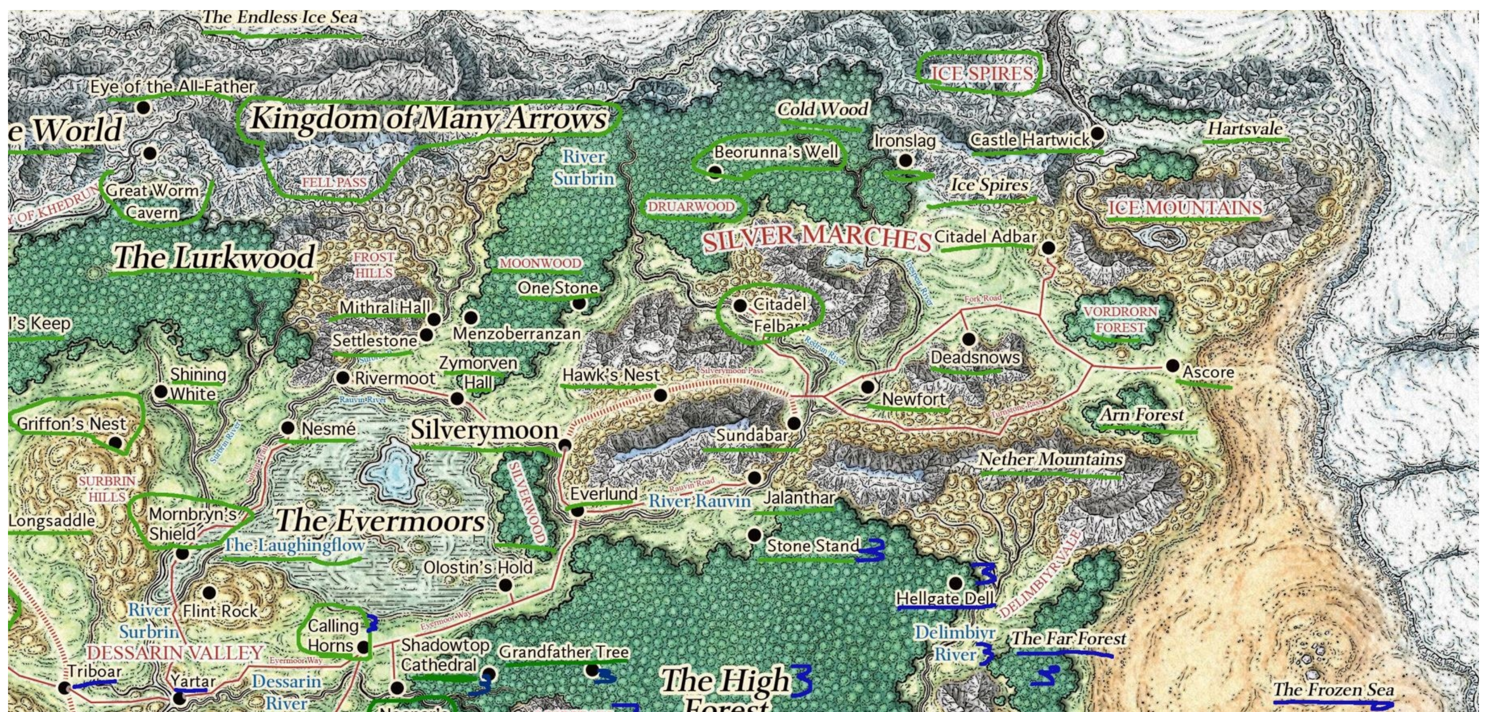


Kleur code om de plaatsen in de codex te vinden:
Donker groen = Pagina 1 en 2
Donker blauw = Pagina 3
Licht blauw = Pagina 4
Licht groen = Pagina 5
Rood  = Pagina 6

NOORD WESTEN



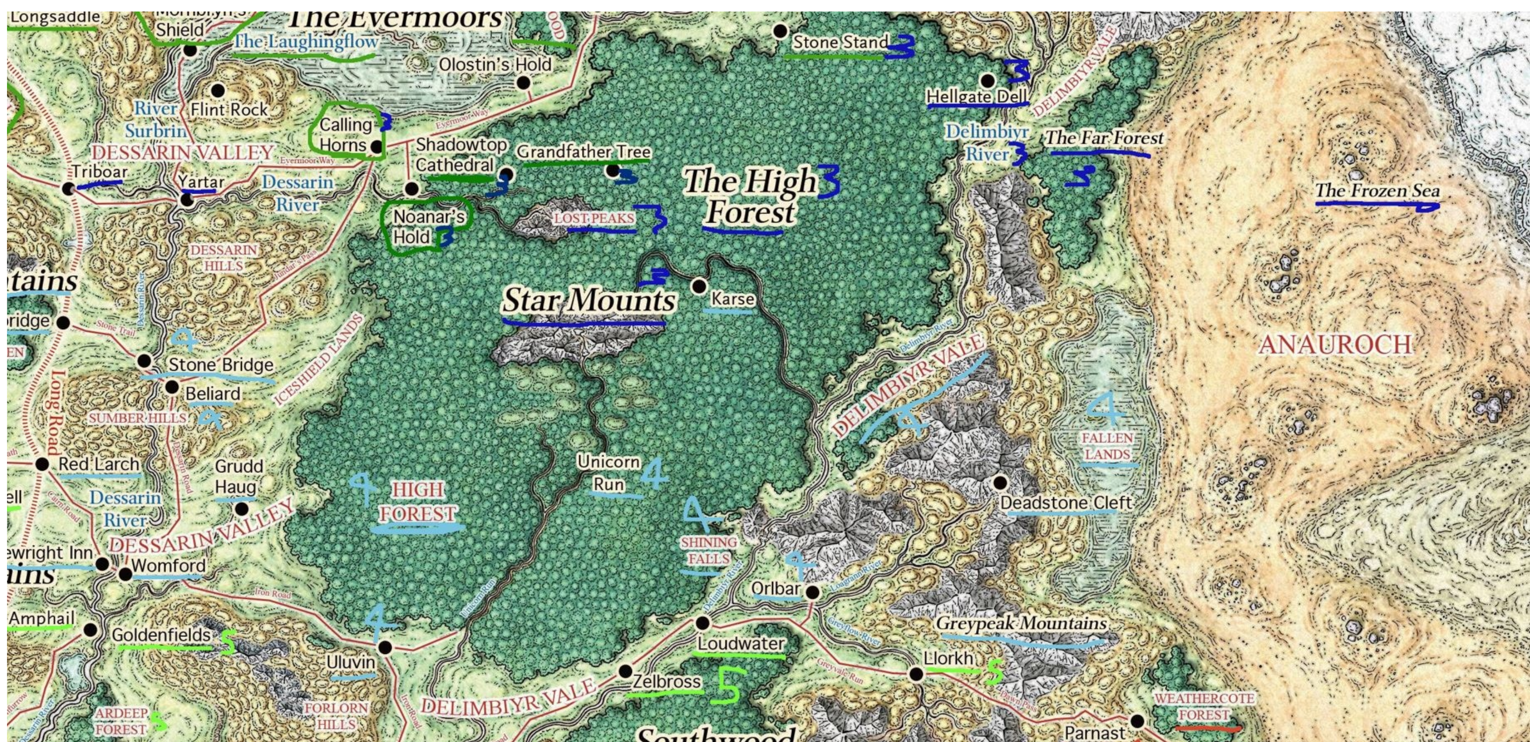

NOORD OOSTEN



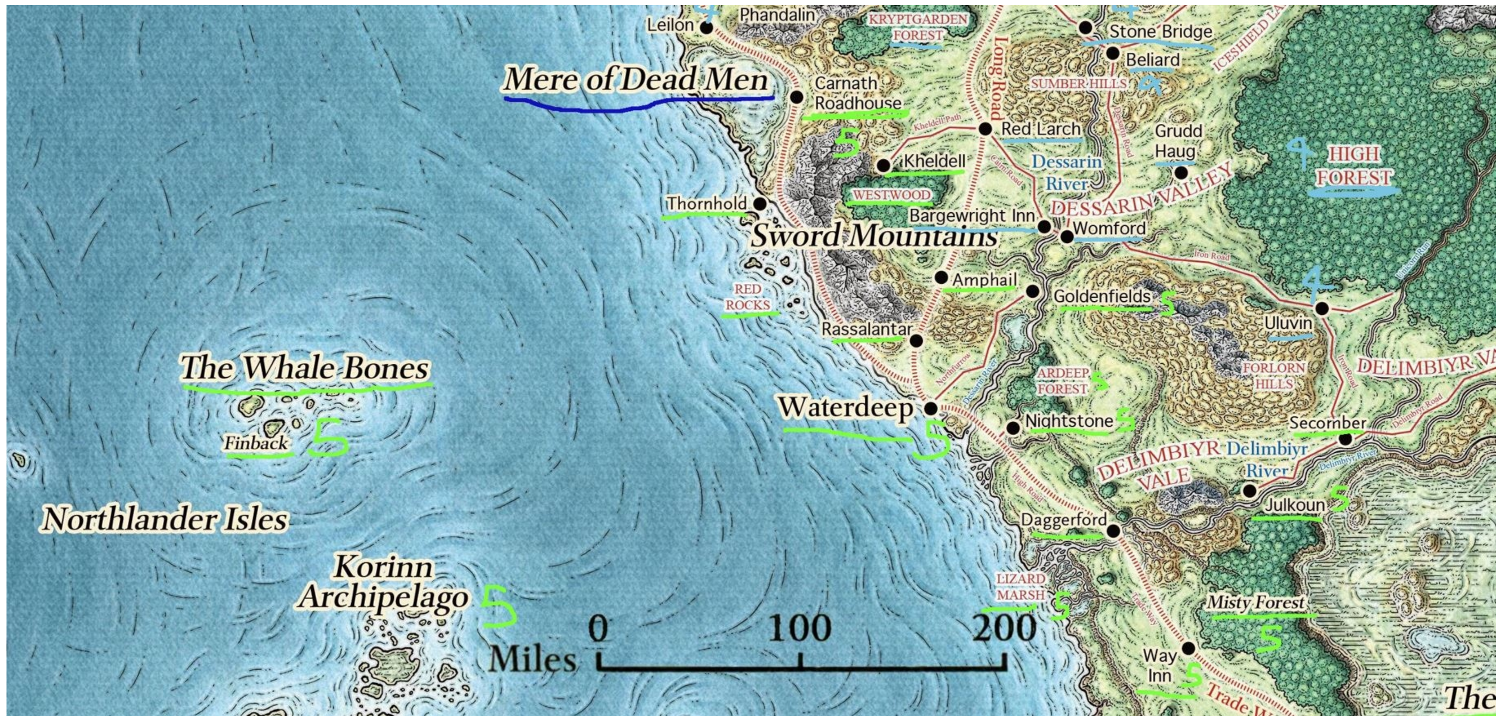
EQUATOR WESTEN



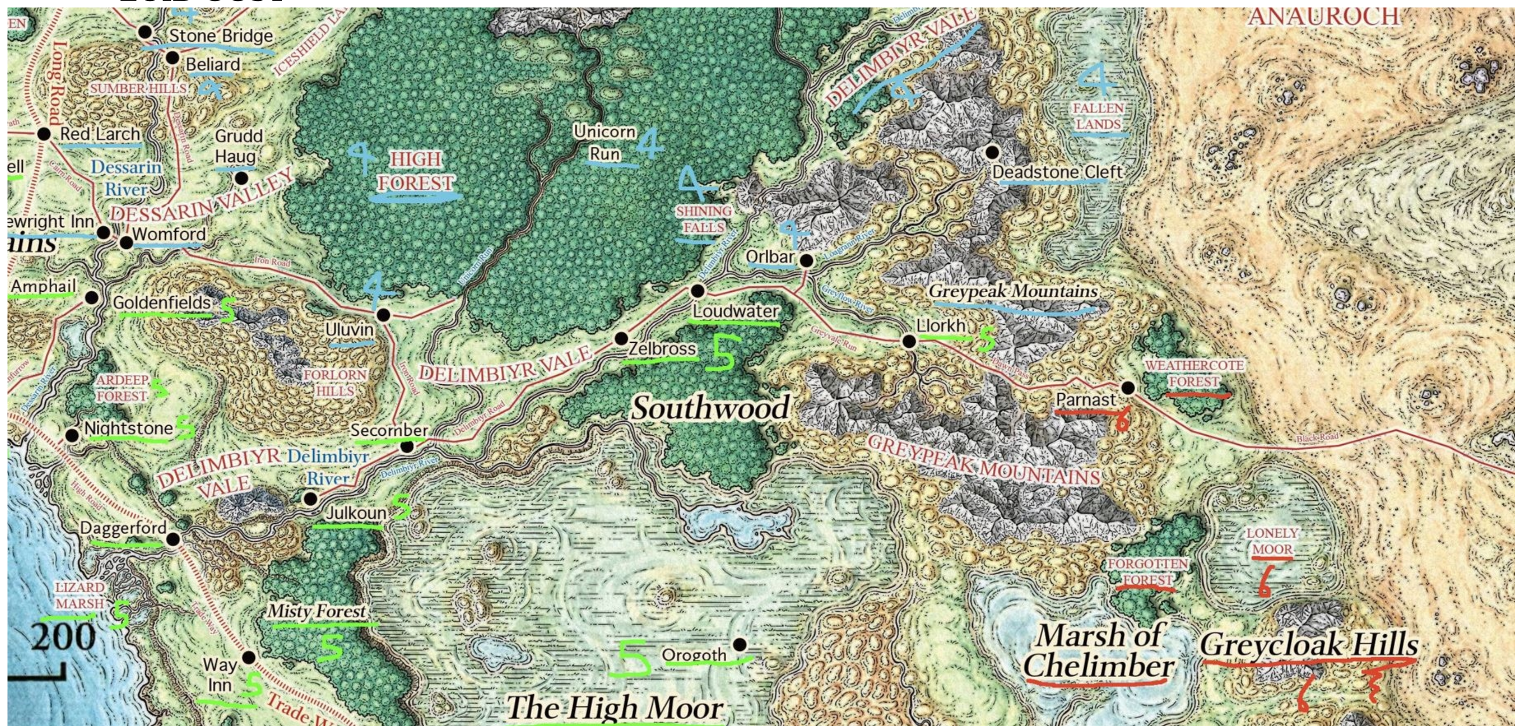

EQUATOR OOST



ZUID WESTEN




ZUID OOST



The Forgotten Realms

STORM RING Thunder

NORTH

enkel Rood + ZWARTE Bollen

NORTH

AURILSBARG = water Weids en Walrussen p. 300

Icepeak = WYRMLING ~~ice~~ WHITE DRAGON p.163

Sea of Moving ice

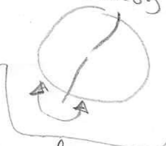
SVARD BORG: "WHITE" PIERCERS P. 253

Sleeg SHIP 100 goud

IRON MASTER: Metal GRIMLOCKS P. 176

FIRESHAIR: KRATER CAVE Red dragon WYRMLING P. 99 (600G)

TEN TOWNS
Hundestone




BRYN SHANDER: hes an aarakogea p 13



PLATEAU (100 GOLD)

Kelvins Cairn = an INN white HAIRED Man KELVIN

Raven Rock: giant Ravens (STAT HIPPOGRIF) 185

Reghed GLACIER: ICE ELEMENTALS ("same" as air elementals p. 125

MIRA BAR - Mine VILLAGE DWERGEN

MINES mirabar: save Dwarfs from ogres (STONE) P. 238 100 GOLD

EYE OF ALL FATHER BEHOLDER P29 "Dit is helemaal niet all FATHER! maar Chaos GOD!!!
↳ Rood oog Diamant 100g

Great WORM Cavern: PURPLE WORM ~~~~ 256
↳ Paars edelsteen 100G

endless sea: HYDRA 191
↳ BLAUWE Diamant 400G

Fele pass / Kingolm Many arrows: MINOTAURS met pijl en Boog

MOONWOOD: HALF DRAGON P. 181

ONE STONE: GORGON P. 172 → 100GOLD

DRUAR WOOD: WERE Bear P. 209 eerst mens

BEORUNNA'S well: fee Grootenmens FARAS moeder HP restored ROZE JOWEEL → 600G

COLD WOOD: WERE BOAR P210 (NIET Triboar) VLoek

IRON SLAG: STAD, iedereen daar draagt HARNASS als Bescherming

(1)

Ice SPiRes: ice elementals (AIR) 125

FORGOTTEN Realms

STORM King THUNDER

Castle HARTWICK:
Leonidas → Rijke man, Lords alliance
QUAGGOTH verslaan, save Leonidas p. 257

HARTS VALE
klein dorpje. Dikke winter pakken. Ze verkopen alles in d vorm van hartjes

Ice mountains: Hippogrif p185 185

LUSKAN: STAD VOL ZWARTE MEDEMENSEN

BLACK FORT Crossing: DUERGAR P. 123

NORTH

CRAGS: WERE WOLF P. 212

MORGURS MOUND: GRAFPLAATS zombie p. 317 700G
XANTHARL keep oude obelisk 317 Zombie BEHOLDER

LURKWOOD: SPOOK WOOD zombie ogre p. 317

GRIFFONS NEST: GRIFFON'S p. 175 (Hippogrif ???) Verschil

SHINING WHITE: DORP VOL BLOND HARigen, Bleek wit en kijkengraag in de spiegel

MITHRALL HALL: ZAAL VOL ICE MEPHIT'S
SETTLE STONE: LAMIA, HALF VROUW HALF Tijger DIKKE POTEN p. 202 Bij GROTE STEEN

ZYMORVAN HALL: SPECTATOR, crocodillen huid p. 31 Elk oog ziet ANDERE Realiteit/WERELD

Menzoberranzan: GROT MET GROTE CLOAKER p. 42 700 GOLD

BLOOD HAWK: 320

HAWKS NEST

CITADEL FellBAR: GUARD Bevrijden van ROPER p. 262 600 G

CITADEL ADBAR: RAKSHASA p. 258 500 gold

DeadsNow: FROZEN zombies p. 317 (IMUNE TO ICE)

VORDORN FOREST: MYCONID ADULT p233 VISUAL 232

ARN FOREST: ANKHEGS p. 22

ASCORE: SALAMANDER p. 267

PORTLAST: BANSEE p24. verlaten SHIP 700GOLD

NEVERWINTER ♡

MT. Hotenow ♡

GAUNTGRYM: BLEU BASILISK in cave p. 25

elemental 125

HELMS HOLD: check prev map OR: empty in p20 ANIMATED ARMOR

NEVER WINTER WOOD: p 33 VINE Blight, gemaakt van groene vines

225 MODRONS

STAR METAL Hills: Meteoren vielen heer, NU HARVEST Metals

QUASIT'S P. 64

NORM Animal 318

2

+ Never WiNTER WOOD

Longsaddle: centaur 39

BURBiN HillS → Hill Giants   ROCK elementals 123

MORNBRYN'S SHiELD: DORP V SCHiLP pad MENSEN (SOMS LAG gas MiST) ← LAUghing flow

Laughing flow LAGgas ← ogERS 238 SHREKS FAMiLY

NESMÉ: OTYUGH 249

Revenmoot: MER FOLK P. 219 (400 GOLD)

SiLVERY MOON: GROTE METROPOLiS MET ~~Weerwolven~~ WOLF MENSEN, STOOM TREin die van dorp NR doRP gaat

SiLVERWOOD: WERE WOLF 212. WERE WOLF

EVERLUND: MANE P. 69

JALANTHAR: HEZROU P. 69

SUNDABAR: BARLGURA: 57P (SUNDABAR = SUNNY BARLGURA)

NEW FORT: Rock elemental 123 (900 GOLD)

Nether MOUNTAiNS: DUST mephits 215

€ Ver MOORS

|||

---

+ DESSARiN VALLEY   CAlling HORNS: STAD Vol STiER Mensen

TRiBOAR♡ YARTAR♡

NOANAR'S HOLD: OBELiSK Hellhound P 183 (600 GOLD)

SHADOWTOP CATHEDRAL: Leeg KOSTEEL in woods Helmed HORROR P. 184

GRAND FATHER TREE: Big OLD LiVing tree He TALKS SAVE him FROM HOOK HORROR climbs and DESTROYS TREE

→ Reward OLD GRAND STAFF

STAR MOUNT → cycloop ingang Fire giants

LOST PEAKS: GALBREZU (TOP STANDBEELDJE biddende man 300 G)

The high FOREST: YOCHLOL P. 66 (800 GOLD)

GLOSTiNS HOLD: OLD SHAG, OUDE HOUTEN HUT, SWAMP 71 BABED DEViL

STONE STAND: ~~Steen~~ GROTE STAANDE STEEN Bug BEAR 54

Hell gate: 84 P. DRACOLich (600 GOLD)

Delimbiyr: mer folk P. 219

FAR FOREST: BEHiR 26 (400 GOLD)

The FROZEN SEA OUD SHiP iN WOESTiJN Bone NAGA 234 → CLOUD POPA → 227 QUADRONES

ANAUROCH: P 235 SPiRIT NAGA en GUARDian NAPA 235

---

249 OTYGH

③

Leilon? CHEKK PREV map if NOT? P36 BULLY WUG

Phaladin ♡ 1ST CAMPAIGN

SwordMountains: EARTH elemental 125 (900 gold)

KRYPGARD FOREST→BLights: P 33 VINE BLights

WestBridge: BRUG met IMPS op P.77

STONE Bridge: BRUG met geest 148 P.

Beliard: DORP Met Leeuwen Mensen ♡

Bargwright Inn: Dorp lelijke Dwergen

Worm ford: STad met WORM mensen

GRUDDH HAG: 178 Green HAG

High forest: KoboLD'S 196 (500 gold) → KARSE (Doorheen TUNNEL STAR MOUNT ↑ BATS iN FACE? ↑ zig zag BoMen JUMP over Rivier)

UNICORN RUN (BARM Met DWEEGEN) → ULUVIN (zig zag Bomen) UNICORN 295

RACE!!!

ULUVIN: HiLL DWERGEN DORP

KARSE: BOS DWERGEN, dragen BLADEREN Huizen = DOMES MODDER





SHINING FALLS AARAKOGRA p.13

ORLBAR: DORP Met DiKKE DWEERGEN Bourgondish

DeLiMBiYR VALE: DJiNNi P.145

DeadstONE CLEFT: MARiD: P.147

FALLEN iSLANDS: iNTeLLigenT RACE USED TO LiVE THERE

They COULD SHiPS THAT COULD FLY

MONO DRONE, DUO DRONE, TRiDRONE, Penta Drone 226

GRey Peak MOUNTAiNS: CLAY GOLEM 169 (900 gold)

④

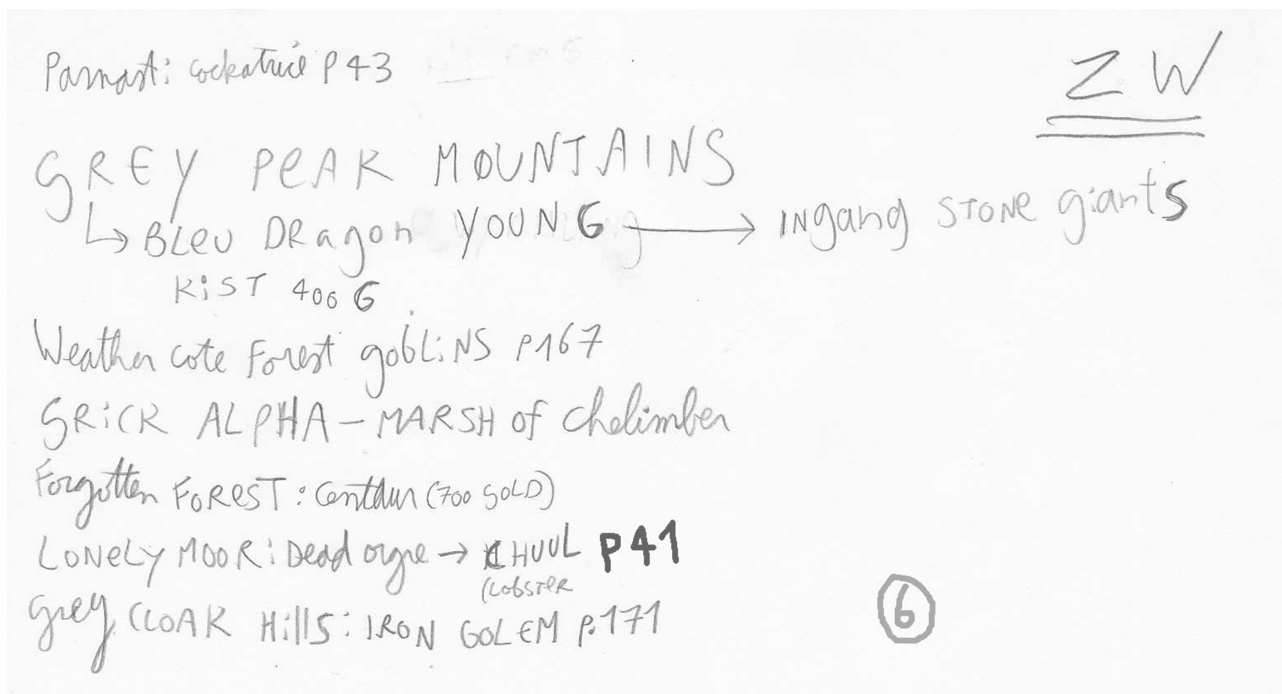
The WHALE Bones (Cosmic Whale Huisdier van YMiR)
(SHiP → PLESioSAURUS p.81)
ANKYLO SAURUS (80) TRiCERATOPS (81)

Korinn Archipelago → PORTAL UNDER WORLD
Fight T.Rex Boss (P.81)
→ P.82 DiSPLACER Beast . D4 (D1= MiSS) iLLUSSiE
P.58 CHASM'S overall P.44 COUATL P.211 WERE TiGER

---

± Mere of Dead Men
Carnath Roadhouse: Paard Rijdende Hill BiLLys, "ALABAMA"
Kheldell: green Hag 178
Westwood: Vine Blights: 33
Thorn Hold: Sea hag p180
Red Rocks 182 HARPY (600 GOLD)
RASSALANTAR (paarden kleine Rivieren) KUO TOA P 200
Amphail♡♡♡ DORP Met amphibiën
Golden fields: 271 shambling WOODS, zit een mens in → rent weg
→ KiST iN shamble WOODS 1000 goud
WATTER Deep: 300 WATER WeiRD (SCHAT 400 goud)
Nightstone: ONI 240 (900 GOLD)
ARDEEP FOREST: KenKU 195
LiZARD MARSH: LiZARD FOLK 204 schat 500 G
WAY iNN: gezellige mensen
DAGGER FORD: STAD WAAR iEDEREEN DAGGER HEEFT
MISTY FOREST: P233 MYCONiD (UFO Neer gestort)
192 Dode ogers, UFO intellect devourers 192 THE High MOOR
OROGOTH: DORP waar KiKKER mensen leven, afgezonderd VERBAASD Mensen te zien
JULKOUN: HALF ogers P.230
Secomber: 244 gray ooze, GRijze RUiNES (700 GOLD)
ZELBROSS: evil SPRiTES P.284
LOUDWATER: CYCLOOP P.46
LIORKH: LAMiA P.202

5




**--- BIJ AANKOMST IN EEN STAD --- FACTIES ---**
Ze zien posters aan gebouwen die mensen vragen om zich bij een factie aan te sluiten. Elke poster heeft een adres naar een huis, om lid te worden van de factie. Deze facties staan los van de culten en één speler kan zich één factie EN één cult aansluiten.

Elke factie heeft een badge met een magische uitstraling, die de drager verbetert,
Door de aura kunnen leden elkaar herkennen. De aura maakt het echter onmogelijk om andere badges te gebruiken, en elke factie heeft spionnen in hun groep, dus je kunt je niet bij twee facties aansluiten.

Dit zijn de facties:

Harpers (tovenaars die machtsmisbruik bestrijden)
+5 Wijsheid (Wisdom)

Heren Alliantie, een groep heren en huiseigenaren
+25% goud van al het goud dat je ontvangt

De Gesloten Enclave: ze zijn Survivalisten, ze helpen anderen de wildernis te overleven
+5 constitutie

Orde van de handschoen: soldaten en smeden beschermen anderen.
+5 pantser klasse (armour)

Het zwarte netwerk: ze zijn gericht op occulte magie en persoonlijke groei
+5 Intelligentie

Om naar de Grijze Pieken te gaan, om de Steenreuzen te ontmoeten
Zullen de spelers door het Hoge Woud moeten reizen en Kobolds P196 moeten verslaan en 500 goud winnen.

**---Eenhoorn loop (Unicorn Run)---**
Ze kunnen de eenhoornloop bezoeken.
Daar kunnen ze racen op EENHOORENS!
Als ze de magie herstelden in de Princes of the Apocalypse Quest; de eenhoorns dragen gouden harnassen.
---De eenhoorns worden gehouden in een boerderij, verzorgd door Wouddwergen (Forrest Dwarves)

Als ze naar Karse racen:

Ze gaan door een tunnel van de sterre berg (star-mounts) en krijgen vleermuizen in hun gezicht.
De eenhoorns springen over rivieren en zigzaggen doorheen bomen.
---Als ze naar Uluvin racen: ze zigzaggen door bomen.
De race is lang en duurt een uur.
De eenhoorns zijn enorm snel
--- Ze kunnen racen van Uluvin naar Karse en vice versa, of naar de eenhoorn loop, de boerderij.
Racen van Ulivin naar Karse duurt twee uur. naar de eenhoorn loop; een uur.
Elke speler moet een D20 gooien, degene die de hoogste worp gooit komt als eerste aan.

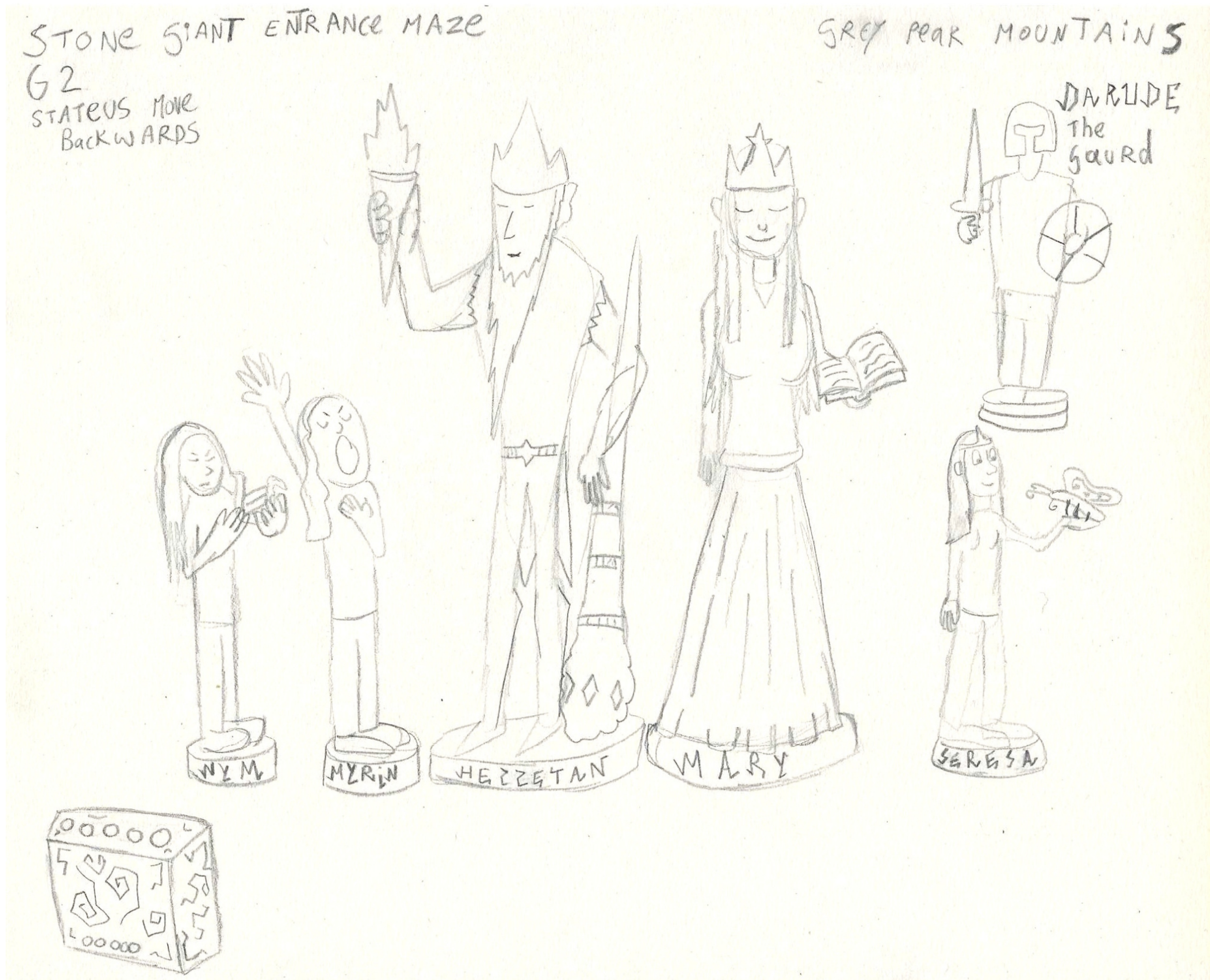
GRIJZE PIEKBERGEN - ROUCKGARD - STEENREUZEN
KONING: STYDBERG
In de richting van de bergen steken ze een bos over en zien allerlei bomen, appelbomen, perenbomen en perzikbomen.
Daar is de ingang van de Steunreuzen. Voor de ingang staan echter 3 Aarde Cultisten, ze beweren dat de Stad van de Steenreuzen heilig voor hun is. Onthoud dat ze een ZWAKTE VOOR LUCHT -4 hebben en immuun zijn voor aanvallen van de aarde
De stad heet ROUCKGARD.
Steenreuzen leven daar in harmonie met Aarde Cultisten.
Steenreuzen houden van beeldhouwen. Als wapen gebruiken ze gigantische stalagmieten.

Wanneer de sekteleden zijn verslagen/bevriend zijn, staan de spelers voor een gigantische stenen deur.
De deur heeft twee ogen en een enorme open mond, uit de mond komt een diepe stem;
de spelers een RAADSEL geeft:
'Ik heb een hart van steen en ben bedekt met haar. Ik kan niet vliegen, maar ik kan groeien in de lucht.
Wat, o wat ben ik?'
(antwoord: perzik)

Als de spelers weigeren het raadsel op te lossen, kunnen ze tegen de deur vechten. De deur kan aanvallen door stenen uit zijn mond te schieten. Het heeft de statistieken van een Aarde Elemental (Earth Elemental) P. 125

Als het raadsel is opgelost/de deur is verslagen: kunnen de spelers naar binnen, ze komen in een grote grot met 6 standbeelden. Daar staat een gigantisch bedieningspaneel, zes knoppen bovenop voor reuzen en zes knoppen omlaag voor 'kleinvolk'. Op de muur is in mooie letters gesneden:

## *De Royale Storm Koning familie*




Op elke knop staat een naam die overeenkomt met het beeld. Als je erop drukt, beweegt het beeld achteruit.
Dit onthult een groot gat dat naar beneden leidt. Misschien leidt het naar de koning, de stad of een kamer met een monster.
de koning van de stenen reuzen heet Stydberg, en de stad van de stenen reuzen heet: Rouckgard
De monsters hebben een ZWAKTE TEGEN LUCHT -4, en zijn immuun voor aarde aanvallen.

STONE giant Maze. CODEX (secrt) Grey peak Mountain
G2

1 NYM – gorgon p.172 700 G
2 MYRIN – STONE King STYDBERG
3 HECCETAN – iRON golem p171 600 G
4 MARY – village
5 SERESA – CLAY Golem p.169 100 G
6 Gaurd – STONE GoLem p.171 700 G

Ze kunnen het dorp vinden dat heet; ROUCKGARD.
Het is een dorp dat een paar stenen huizen heeft, voor reuzen.

Steenreuzen leven ondergronds en hechten veel waarde aan kunst en ambacht, met name beeldhouwkunst.
Ze zijn zo groot als een gebouw van 3 verdiepingen. Ze hebben knuppels die zijn gemaakt van stalagmieten of stalactieten.
Laat de spelers zien hoe ze eruit zien: p.157

De reuzen leven in harmonie met Aarde Cultisten, die 'Kleinvolk'-bedden hebben in de Reuzenherberg. Er is ook een winkel voor Kleinvolk in de Reuzenwinkel.
De Reuzen en Cultisten gaan ervan uit dat het team Aarde Cultisten zijn, omdat ze hun weg naar binnen hebben gevonden.
Desgevraagd kunnen ze vertellen achter welk standbeeld de SteenReuzenkoning woont, genaamd Stydberg.

Als je koning STYDBERG vindt, zal hij op een stenen troon zitten die zwaar is versierd met gedetailleerde sculpturen. Hij zal een enorme knuppel hebben gemaakt van een stalagmiet. Hij zal tegen je vechten:

Afhankelijk van hoe sterk de spelers zijn, kun je een van deze statblocks kiezen voor King Stydgard
(kan alleen fysieke aanvallen doen, heeft geen staart of klauwen, kan niet teleporteren of vliegen)
hij heeft een zwak voor lucht -4, immuun voor aardse aanvallen
EASY p170 Steengolem 10
MEDIUM p314 Ultrloth 13
HARD p60 Goristo 17

Je kunt de koning niet vermoorden, wanneer zijn HP tot nul daalt, zal hij zichzelf op zijn troon laten vallen, uitgeput na een goed gevecht, niet bereid om verder te vechten.
Hij zal u belangrijke informatie geven;

*'Koningin Mary, de koningin van de stormreuzen is vermist. Koning Heccetan, de stormreuzenkoning, gelooft dat het kleinvolk haar heeft vermoord. Daarom verklaarde hij de oorlog aan alle kleine mensen. Maar als je deze oorlog wilt beëindigen, moet je praten met onze superieuren, de IJsreuzen. Misschien weten ze meer.*

*Zie je, wij Reuzen hebben een hiërarchie genaamd "DE ORDENING", het is wat onze god, onze alvader ANUM eist.*

*Dit is onze BESTELLING*

*Ten eerste zijn er de Heuvelreuzen, ze zijn niet erg slim, maar kunnen waardevolle dingen vinden.*

*En kunnen goede vrienden voor het leven zijn.*

*Dan zijn wij er, de STEENREUZEN*

*Dan zijn er IJSREUZEN; stille harde werkers*

*De VUURREUZEN; woeste krijgers*

*In de wolken leven de WOLKREUZEN; sterk maar altijd druk met papierwerk, zodat onze samenleving soepel verloopt.*

*En boven hen wonen de STORMREUZEN; sterk, intelligent en rechtvaardig.*

*Hun koninklijke familie regeert over alle reuzen, met kracht en gerechtigheid. Ze ontvangen berichten van onze God Anum. Ze creëren wetten en zorgen ervoor dat deze wetten worden nageleefd.*

*- Ik veronderstel dat Atlas boven alle reuzen zou kunnen staan, met De Vergeten Rijken op zijn rug.*

*en dan is er onze mysterieuze verborgen God, onze Alvader Anum.'*

*' Ik denk dat het best is om de IJsreuzen te zoeken, maar wees voorzichtig in hun grotten. De meeste Reuzendorpen en steden zijn verborgen, achter een kerker, zodat niemand met kwade bedoelingen ons domein kan betreden. Ik wou dat ik het wachtwoord en de kleurcodes kende, om je door te laten, maar ik ben ze vergeten... Ik hou niet zo van IJsreuzen, ze houden niet van praten en lijken zo onverschillig. Als je ze wilt vinden, wonen de IJsreuzen in de Ruggegraat van de Wereld (Spine of the World). Zie je, deze wereld was ooit een reus, en de bergen, het noorden, was zijn ruggengraat...'*

*> 'Wil je het verhaal van de vergeten rijken weten?'*

*De spelers kunnen ervoor kiezen om het verhaal te horen, of niet.*

*'Vele, vele eonen geleden was er niets; langzaam door de leegte en chaos kwamen er krachten, orde en gedachten naar voren; dit zijn de goden van ons rijk. Toch hadden de goden nog geen materiële vorm, omdat er geen Elementen waren. Later, uit hun krachten en gedachten die per ongeluk met elkaar in botsing kwamen, werd er een elementaire massa gevormd, drijvend in het grote niets. De Goden waren blij met hun creatie, het eerste wezen dat ze ooit creëerden en gaven het een naam: Ymir, de grootste reus die ooit heeft geleefd. Tharizdun, de Chaos God, weigerde deel te nemen, hij schelde de andere goden uit en hij haatte Ymir en noemde de Reus; "een tweearmige materiële gruwel, de orde die de chaos verpest." Ymir zweefde door de leegte nadenkend over het bestaan en leven. Hij schiep kosmische walvissen en dolfijnen uit de elementaire leegte, zodat hij niet langer eenzaam zou zijn. Toen schiep hij vanuit zijn adem wolken, en door die te gebruiken, schiep hij Cloudopa uit de witte wolken, en toen maakte hij Styrmgard van de onweerswolken.*
*De goden waren onder de indruk van zijn werk, behalve Tharizdun. Ymir mocht grote kastelen bouwen voor de goden. Als blijk van dankbaarheid creëerden de goden een jongere broer voor Ymir, zijn naam was Atlas.*
*Ze praatten en sportten samen en reisden door de kosmische leegte. God Tharizdun was echter jaloers op Ymirs talent. Tharizdun deed zijn best om schoonheid te creëren, maar het enige wat hij maakte waren draken, toeschouwers, krakens en andere monsters. In plaats van leven en magie bracht hij ziekten en kwalen voort. Vervuld van woede en wrok gooide Tharizdun een scherf van puur kwaad naar Ymir.*
*Ymir werd geraakt en viel in de armen van Atlas. Van de pijn huilde Ymir oceanen, terwijl zijn pijn in vuur veranderde. Ymir stierf en Atlas, getroffen door verdriet, zwoer zijn vriend nooit te laten gaan, en zijn lichaam voor altijd vast te houden, wat er ook gebeurt. Eeuwen gingen voorbij en Ymirs botten werden de bergen. Zijn huid werd de aarde en zijn haar de bomen. Zijn bloed is het magma en de lava. Naarmate de tijd verstreek, stierven de kosmische walvissen en dolfijnen en vormden ze eilanden.*
*Dit is ons verhaal*
*Het verhaal van DE VERGETEN RIJKEN'*

Koning Stydgard vertelde de scheppingsmythe van de wereld.
Hij zal de spelers ook vertellen hoe ze het dorp kunnen vinden, als de spelers het dorp nog niet hebben gevonden.

Om naar de ruggengraat van de wereld te gaan:
-Hoge Woud, Kobolds weer? p196 / Vine Blight p33 500Gold
-Eenhoorn rennen
-Sterreberg (Star Mounts): Earth Elemental p 125
- De Ooit-Moren (The Ever-moors): Ogre p238 Shrek's familie woont daar
-De Lachende Stroom (The Laughing Flow), een bepaald deel van het moeras dat mensen aan het lachen maakt vanwege het moerasgas
- LoerWoud (Lurkwood): p Zombie ogre p137
- Ruggengraat van de Wereld (The Spine of the World), daar vind je de ingang van FRYSTGARD,
De stad van Ijsreuzen

## --- RUGGENGRAAT VAN DE WERELD --- IJS REUZEN --- FRYSTGARD ---

Bij de ingang vind je de 3 Anchorieten, van de Icespire Peak Campaign, als ze nog in leven zijn.

**Flenz Vokdorrie**

Een vrouwelijke Anchoriet, gebruikt niet veel woorden om te spreken. Ze komt uit het Noorden. De natuur leerde haar dat "wreedheid natuurlijk is, niet slecht".

**Moesko Mensenbijter**

Hij is een gewelddadige bruut, maar houdt van paarden.

**Grannoc Wintermaan**

De vrouwelijke leider van de Anchorieten. Ze heeft een paardenstaart en liegt dwangmatig. Ze neemt graag risico's en leeft elke dag ten volle, omdat elke dag haar laatste kan zijn.

De Anchorieten geloven ten onrechte dat goud en schatten verborgen liggen achter de grote ijzige poorten.
Je kunt met ze praten, met ze vechten of weer vriendschap met ze sluiten. Misschien versla je ze, maar ze rennen gewoon weg wanneer één van hen flauwvalt, met de flauwgevallen Anchoriet.

Dan staan de spelers voor een glasachtige enorme poort. Een licht flikkert langzaam terwijl het spreekt, het geeft een RAADSEL:
'Geef me water en ik word rijk. Geef me warmte en ik word de rijkdom zelf. Wat ben ik?'

(Antwoord: IJS
Als je het water geeft wordt het meer ijs vanwege de kou.
En als je het opwarmt, wordt het water, de bron van leven, de rijkdom zelf.)

Als de spelers weigeren het raadsel op te lossen, verandert de poort in een Ijs Elementair Ice Elemental. Het zal de kracht hebben van een Water Elemental p.125

Wanneer de spelers binnenkomen, zullen ze een enorme ijzige grot vinden, in het midden zal er een drijvend gigantisch magisch kristal zijn. Nogmaals, zal er een bedieningspaneel zijn, elke knop heeft een lampje in een andere kleur.
Als je erop drukt, verandert het kristal van kleur, dezelfde kleur als de knop. Laat de spelers dit uitzoeken.…
Elke verschillende kleur vertegenwoordigt een andere plaats, als je het kristal aanraakt als het een bepaalde kleur heeft, word je naar die plek getransporteerd. Elke plaats heeft een kleiner kristal om terug te teleporteren naar het grote kristal. De meeste plaatsen zullen een kamer zijn, met ijsmuren, en een monster erin.
De monsters hebben een ZWAKTE TEGEN VUUR -4, en zijn Immuun voor water-/ijsaanvallen

IJS REUS DOOLHOF
1 Blue - p306 Yeti
2 Red - Koning SNOWBARTH
3 Purple - p335 phase spider
4 white - bone devil p72
5 green - p252 peryton
6 yellow - quaggoth p257
7 pink - IJSREUS STAD - FRYSTGARD

53 Ice giant maze (Spine of World) SNOUWBARTH

1 Blue
P. 306 Yeti
200 G

2 Red Koning
SNOUW BARTH

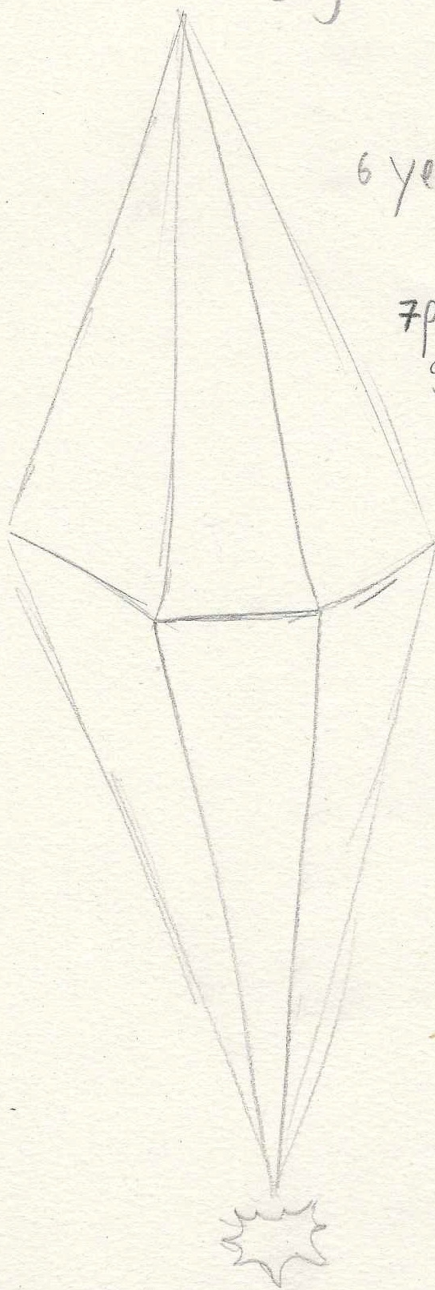
3 purple P335.
PHASE
spider

4 White
Bone Devil
P. 72
200 G

5 green P. 252 peryton
500 G

6 yellow quaggoth P.257

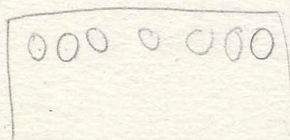
7 pink Ice giant city
great ice
cathedrals



Digimon Racing
Polar Ice LAND extended
↑
SOUNDTRACK

King: DuckTales Moon
Remastered

BATTLE
↓
Sound track: moon level
DuckTales
↓
EARTH BOUND SNOWMAN (CALM)




Sad: winterle Imil gull SUN
Earthbound: winters white

## ---FRYSTGARD---

Je komt aan in Frystgard, het is een oogverblindende wereld die lijkt te zijn gemaakt van het puurste glas en kristal.
Je ziet huizen, kastelen en kathedralen, glinsterend in de verte, deze ijsgrot is de grootste die je ooit hebt gezien en moet zich over het hele Noorden van de Vergeten Rijken uitstrekken, zo lijkt het. De straten bruisen van de activiteit, enkele IJsreuzen lopen in een snel tempo voorbij en ze zijn zo groot als een huis van vier verdiepingen! Hun lichamen weerkaatsen tegen de ijsmuren in abstracte vormen, je kunt door de muren kijken, maar toch is alles wazig waardoor de Reuzen in ieder geval een beetje privacy hebben.
De witte zon schijnt door een dikke hemel van ijs en weerkaatst licht als vuurvliegjes op de waterachtige oppervlakken van deze fragiel ogende wereld van ijzige wonderen en ijzig mysterie. Lopend langs de muren zie je kleinvolk, Vriesdwergen. Ze blijven dicht bij de muren, zodat de IJsreuzen niet per ongeluk op ze zullen stampen. Ze leven op een symbiotische manier, heel verschillend in grootte, maar toch vergelijkbaar in hart.

-- SNOUWBARTH -- IJS GIGANT KONING
Deze Reuzenkoning heeft een witte baard die op ijshoorntjes lijken. Hij heeft een gigantische knots gemaakt van ijs, en zijn stekelige troon is ook gemaakt van ijs. Hij zegt: "Koningin Mary is weg en nu koning Heccetan weg ti's schuld van kleinvolk!" hij neemt zijn ijsknuppel en begint te vechten.

Hij heeft een ZWAKTE TEGEN VUUR -4, en is Immuun voor aanvallen van water/ijs
Toon reus: p156
Kies één van deze statistische blokken:
(kan alleen fysieke aanvallen doen, heeft geen staart of klauwen, kan niet teleporteren of vliegen)
EENVOUDIG p314 Ultrloth C13
MEDIUM p60 Goristo C17
MOEILIJK p88 Oude zwarte draak C21

Na de slag valt de koning uitgeput in zijn stoel.
Hij zegt: "Droomde over kleinvolk die me versloegen, moesten ze dit geven. Is **Oog van Openbaring**."
Hij overhandigt een blauwe steen. Zodra één van jullie het aanraakt, zie je een visioen:
*Vogels vliegen over wolken*
*Een meisje speelt in een rommelkamer met hele kleine dwergen en speelgoed,*
*De dwergen zijn blij om haar te vermaken.*
*De kleine dwergen lijken in dozen te leven.*

De spelers kunnen dan aan de Ijs Reuzen vragen waar ze heen moeten.
Hij zegt 'Vuurreuzen op Sterreberg'. Niets meer niets minder. Hij kan zelfs zwijgend reageren als er meer vragen worden gesteld, nadenkend of een beetje geïrriteerd kijken naar al die vragen.…

De spelers kunnen deze route naar Sterreberg (Star Mount) nemen, maar geef de spelers de vrijheid om te kiezen waar ze heen gaan, laat ze op de kaart kijken.

- Mirabar: Dorp vol dwergen, ijsdwergen?
- Langzadel (longsaddle): Centaur p39
- Noanar's Hold: Obelisk waar een hellehond de plaats p183 (600 goud) verwoestte

-Grootvaderboom (grandfather tree) : een oude levende boom die moet worden gered van een Hook Horror p190 die bomen vernietigt
Beloning: oude grote staf +15 magie
- Verloren Pieken (Lost Peaks): Galbrezu p59

Nadat je hem hebt verslagen, is er een klein gouden standbeeld van een mediterende man die kan worden verkocht voor 300G

## ---STERRE BERG (STAR MOUNT) -- VUUR REUZEN -- STEYRGARD -- KONING: FYRMIR

De vijanden hebben een zwak voor water -4, en zijn immuun voor vuuraanvallen
Voor een enorme rode poort staan drie vuurcultisten. p.346
Nadat ze zijn verslagen, stoten de rode poorten een lage stem uit, het is weer een RAADSEL

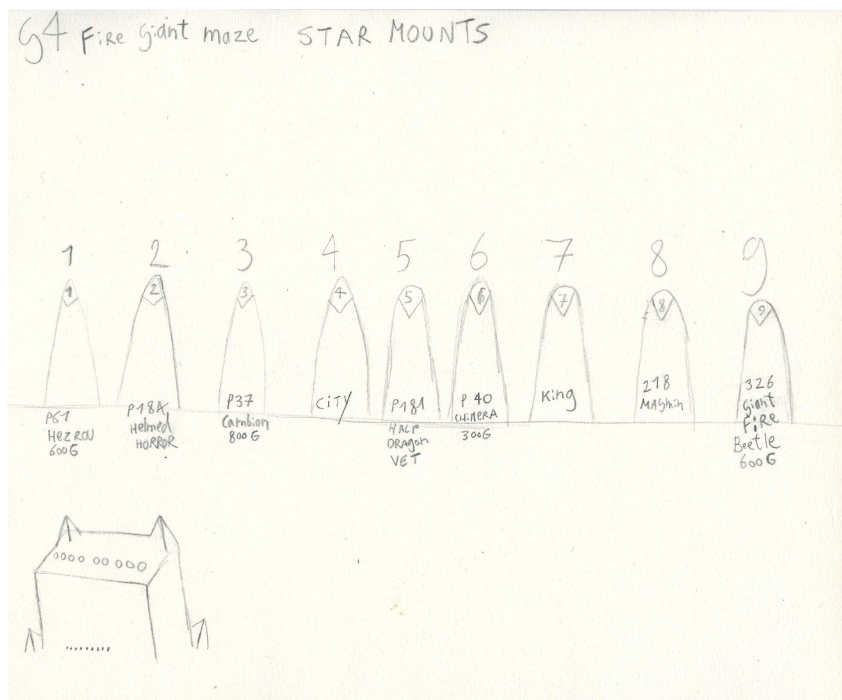
'Ik ben lang als ik jong ben, ik ben klein als ik oud ben. Wat ben ik?'
Antwoord: Een kaars
Als de spelers het raadsel niet willen oplossen, komt er vuur van onder de poort, het verandert in een vuur elementair P. 126

Als het raadsel is opgelost of het monster is verslagen, gaan de poorten open.

Wanneer de personages binnenkomen, bevinden ze zich in een grot met bruine muren. Voor de spelers staat een muur van lava die van boven naar beneden naar beneden stroomt. Er is echter één gigantisch paneel, met 9 knoppen voor reuzen en 9 knoppen voor kleinvolk, op elke knop staat een nummer.

Als een van de spelers op een knop drukt, beweegt een balk met een nummer erop, achter de lava naar voren, het splijt de lavastroom en creëert een soort doorgang. (Zoals de lavakamer uit The Incridibles, de Pixar-film).
Opnieuw hebben de vijanden een ZWAKTE TEGEN WATER -4, ze zijn Immuun voor Vuur-aanvallen

1 p61 Hezrou 600G
2 p184 Helmed Horror
3 p37 Cambion 800G
4 CITY  STEYRGARD
5 p181 Half Dragon Vet
6 p40 Chimera 300G
7 KING  FYRMIR
8 p218 Magmin
9 p326 Gian Fire Beetle 600G




## STEYRGARD

Wanneer de personages in Steyrgard aankomen, zien ze een stenen stad gloeien van warmte. Lava druppelt neer op huizen, kastelen en grote kathedralen versierd met robijnen. De lava stroomt in kleine kanaaltjes die naast het trottoir stromen waar enorme wezens lopen, de vuurreuzen, zo groot als gebouwen van 5 verdiepingen. Bij de lavakanalen lopen vuurcultisten die samenleven met de enorme reuzen. De reuzen hebben grote zwaarden of stalen knuppels en dragen harnassen alsof ze binnenkort oorlog gaan voeren. Ze bespreken dingen met elkaar; luid pratend, met veel enthousiasme.
Toon reus: p156
Je kunt een herberg of een winkel bezoeken, want vuurcultisten verkopen dingen voor kleinvolk en verhuren ook kamers voor kleinvolk.

## KONING FYRMIR

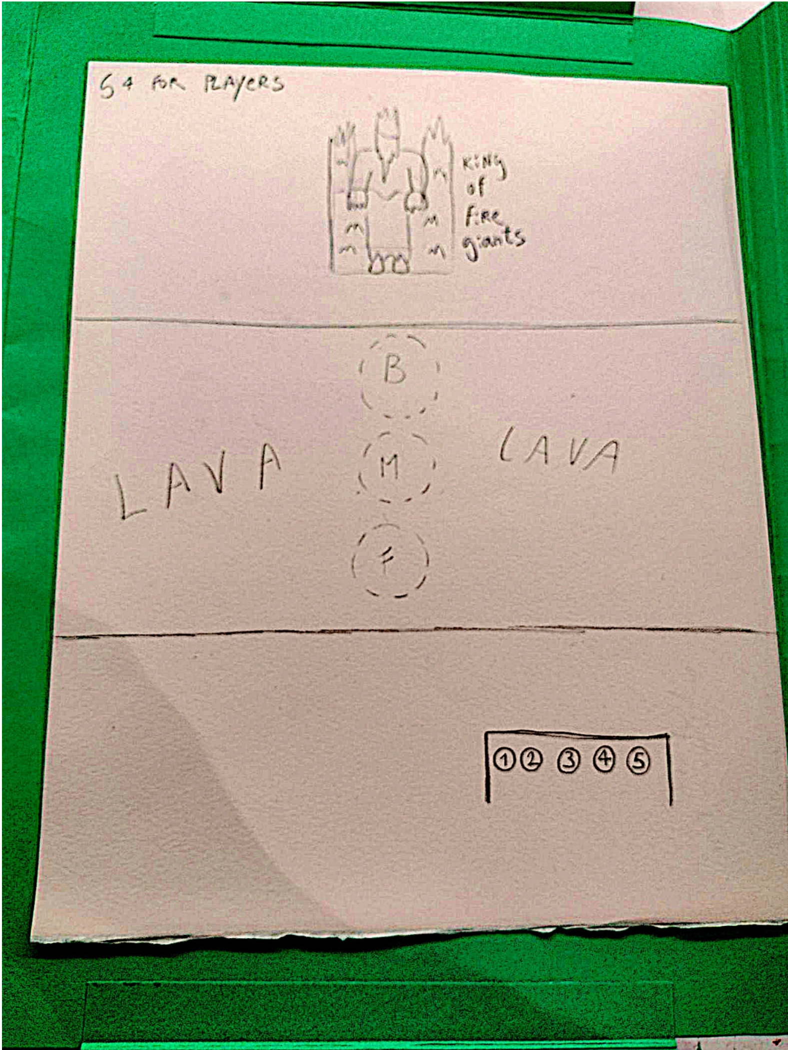
Als je zijn plaats betreedt zie je een stroom lava, achter de stroom lava zit de vuurkoning FYRMIR, in een troon van bruine stenen, gebeiteld in de vorm van vlammen.
Hij lacht. "Jullie Kleinvolk zullen deze stroom nooit oversteken!" De spelers hebben toegang tot een paneel met vijf knoppen erop. Grote knoppen, bovenaan voor reuzen, en kleinere knoppen onderaan voor Kleinvolk.

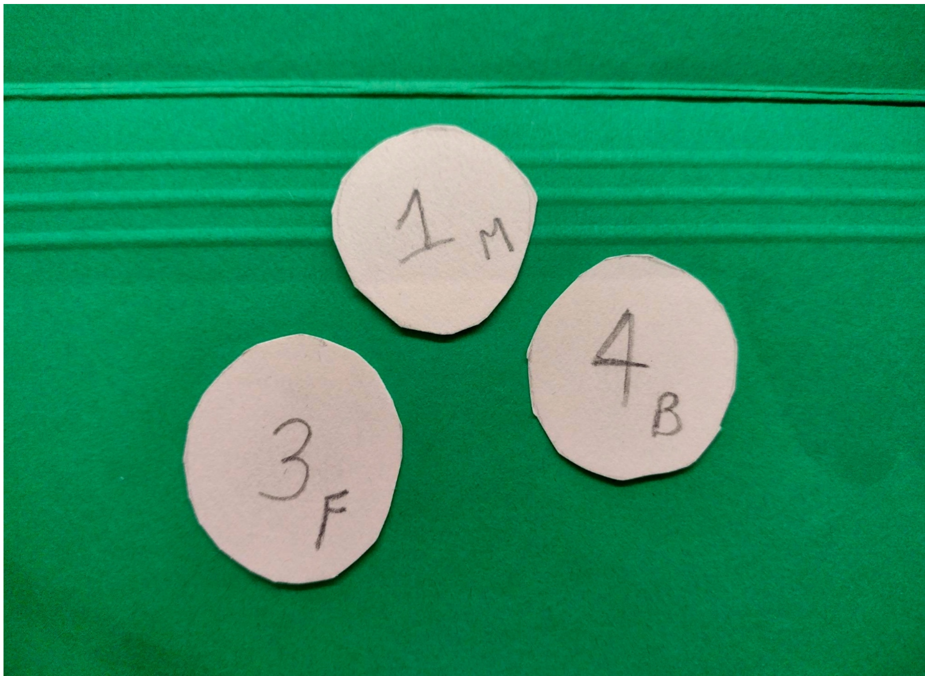
Sommige knoppen laten een platform uit de lava oprijzen, andere knoppen zorgen ervoor dat alle platformen verdwijnen, of doen niets als er geen platform omhoog is. Er zijn drie platforms nodig om voorbij de lava te gaan.

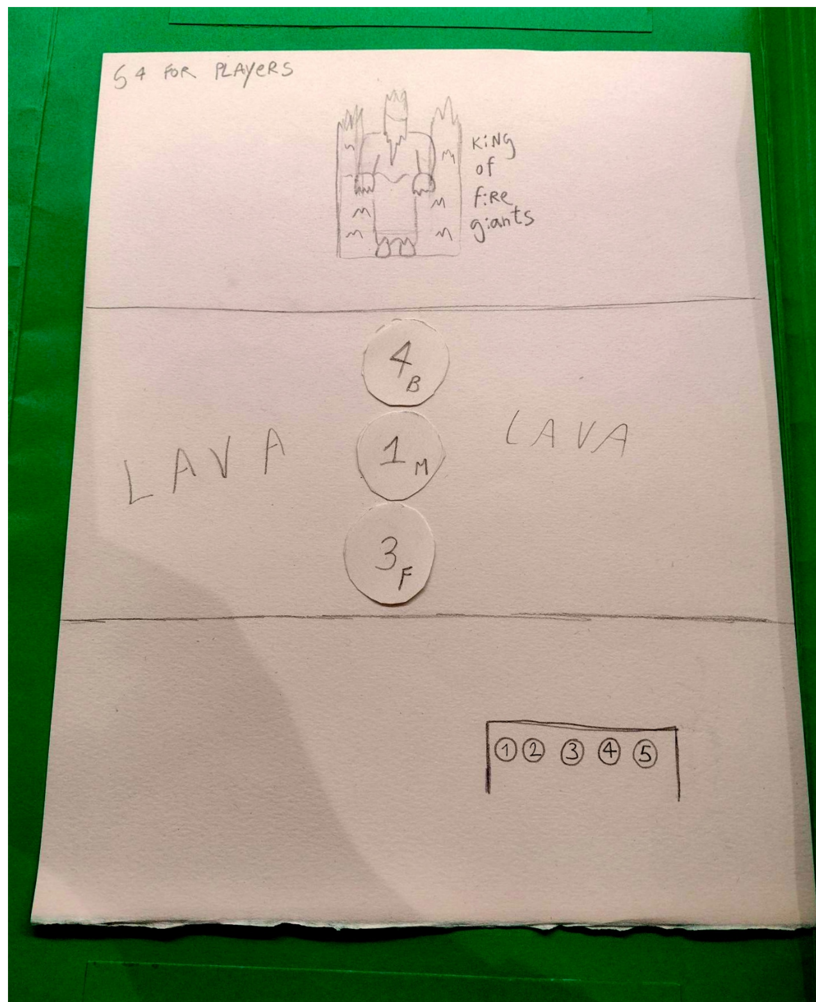
1 middelste platform
2 Zorgt ervoor dat alle platforms terug zinken in de lavastroom
3 Voorste platform
4 Laatste platform
5 Zorgt ervoor dat alle platforms terug zinken in de lavastroom

De spelers moeten dus op de knoppen 1, 3 en 4 indrukken, het maakt niet uit in welke volgorde, maar ze moeten niet op 5 en 2 drukken, omdat dan opnieuw moeten beginnen.

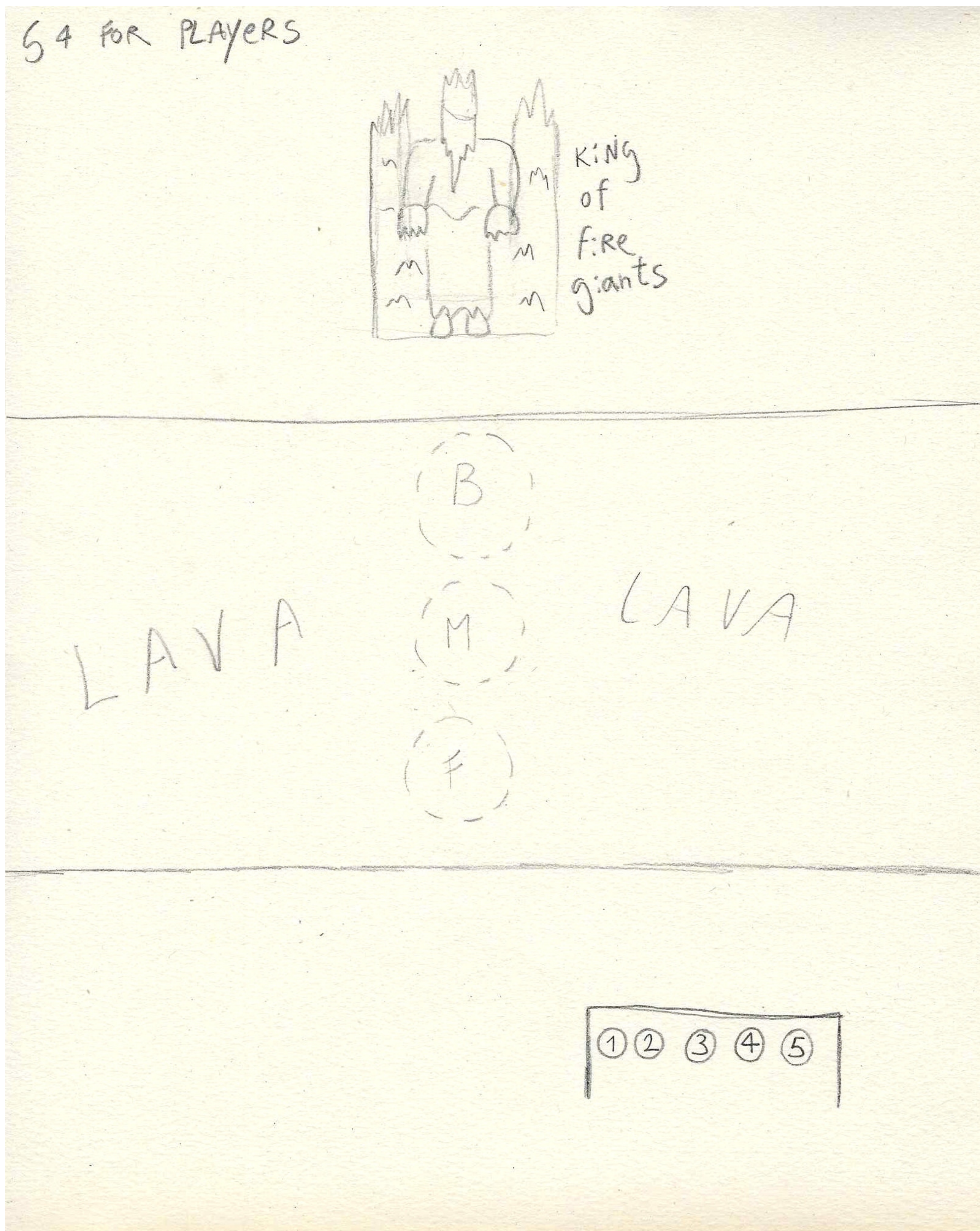
Dit is hoe het voor de spelers kan worden gevisualiseerd:




S4 FOR PLAYERS
King of fire giants
4 B
LAVA
1 M
LAVA
3 F
1 2 3 4 5

Voel je vrij om deze pagina's af te drukken of je eigen versie te tekenen:



S4 DM



King of Fire giants

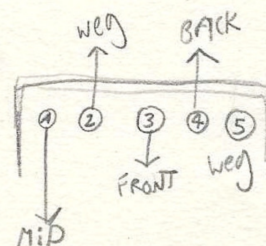
4 B

LAVA

1 M

LAVA

3 F



Wanneer je FYRMIR bereikt, stapt hij boos uit zijn troon. 'Onze geliefde koningin Mary is vermoord en koning Heccetan is vermist! Het is allemaal jouw schuld! Dood aan het kleinvolk!'
Hij zwaait met zijn dreigende metalen knuppel in het rond, er zitten rode edelstenen in en stalen spijkers!

Als je tegen de Vuurreuzenkoning vecht: je mag deze statistieken gebruiken:
Toon reus: p156
Heeft een ZWAKTE TEGEN WATER -4, en is Immuun tegen Vuur-aanvallen
(kan alleen fysieke aanvallen doen, heeft geen staart of klauwen, kan niet teleporteren of vliegen)
EENVOUDIG p60 Goristo C17
MEDIUM p88 Oude zwarte draak C21
HARD p91 Oude blauwe draak C23

Als hij verslagen of bevriendt is, gaat hij op zijn troon zitten en zucht hij 'De droom die ik had, het is waar...' (misschien kunnen de spelers er een vraag over stellen, zijn droom) 'Ik droomde dat ik tegen dappere kleine krijgers zou vechten en dat als ze het waard waren, moest ik ze dit geven':
Hij geeft je de **-Steen van Andere Wereld (**Stone of Other World**)-**. Het is een mooie grote rode edelsteen.
Zodra je het aanraakt, zie je:
*Een gezin woont in een klein huis in Phandalin. Bij de open haard spelen kinderen, drie zussen. Een vader naait kleding terwijl hij een pijp rookt, terwijl moeder een boek leest.*
*Het vuur verwarmt het hele gezin terwijl de zon ondergaat achter de horizon.*

Fyrmir legt verder uit:
Ik kreeg deze steen van mijn moeder, en zij kreeg hem van haar grootvader, en hij kreeg hem van zijn moeder enzovoort... Volgens de legende is deze steen zo krachtig dat hij een God naar een andere wereld kan sturen, alleen als die God natuurlijk verzwakt is.
Het is natuurlijk maar een legende, misschien kunnen jullie het op de een of andere manier gebruiken.…

(De spelers kunnen vragen waar ze heen moeten)

Fyrmir geeft aanwijzingen:
Volg de evenaar, ga naar het oosten, zo ver als je kunt. Dwaal voorbij De Gevallen Landen (The Fallen Lands), door de grote woestijn van Anauroch. Ga naar de Bevroren Zee (Frozen Sea), ondanks zijn naam is het een plaats van hitte en dorst.
Toch ligt daar een schip: WOLKSCHYP, dit brengt je naar Cloudopa, een rijk verscholen boven de wolken, waar de reuzen wonen.
Praat met ze en misschien weten ze meer om je te helpen.

## --- WEG NAAR WOLKSCHYP ---

Het Hoge Woud (High Forest): Satyr p268 gemakkelijke vijand, lacht met het team, grapt over hun, rent in het rond....
Delimbiyr Valei: Djinni p145
Dode Steen Kloof (Deadstone Cleft): Marid p147

De Gevallen Landen (The Fallen Lands):
Het is een grijs-blauwachtig moeras, vroeger was het geen moeras. Er woonde daar een mysterieus intelligent ras, ze waren in staat om schepen te bouwen die door de lucht konden vliegen. Overal zie je gebroken metalen constructies, glas, steen en rare kapotte apparaten in het rond. Ze zijn verroest en geërodeerd....
Daar kun je vechten tegen Mono Drone, Duodrone, Tridrone en een Pentadrone p.226

Anauroch:
Spelers worden geadviseerd om voor deze expeditie water en voedsel te kopen.
P235 Geest Naga
Spelers dwalen en slapen?
Volgende dag: Guardian Napa 235
Spelers dwalen en slapen?
Volgende dag:

De Bevroren Zee (The Frozen Sea)
Bone Naga 234

Op het schip, WOLKSCHYP:
Je ziet een blauw schip met gouden ornamenten. Het heeft twee vogelachtige vleugels.

De drie Anchorieten zijn er weer, (als ze nog leven) ze staan bij het schip. Ze geloven dat er schatten en juwelen in het schip verborgen zijn.
Toch worden ze aangevallen door drie Quadrones! p227

**Flenz Vokdorrie**
Vrouwelijke Anchoriet, gebruikt niet veel woorden om te spreken. Ze komt uit het noorden. De natuur leerde haar dat "wreedheid natuurlijk is, en niet slecht".
**Moesko Mensenbijter**
Hij is een gewelddadige bruut, maar houdt van paarden.
**Grannoc Wintermaan**
De vrouwelijke leider van de Anchorieten. Ze heeft een paardenstaart en liegt dwangmatig. Ze neemt graag risico's en leeft elke dag met volle teugen, omdat elke dag haar laatste kan zijn.

Nadat ze de Anchorieten hebben geholpen, gaan de spelers voor de deur van het schip staan. Aan de poort is een raam, en vanuit dat raam vervaagt een wit-blauw licht in en uit, terwijl het spreekt, het is alweer een RAADSEL.
De diepe robotstem zegt:
Ik kan vliegen, maar ik heb geen vleugels. Ik kan huilen, maar ik heb geen ogen. Waar ik ook ga, de duisternis volgt me. Wat ben ik?
Antwoord: Wolk

(Of het raadsel nu is opgelost, of de spelers weigeren het op te lossen, een monster wordt opgeroepen om te zien of ze het waard zijn, als het is opgelost, wordt het licht een paar seconden groen.)
Het licht wordt rood en het komt van de deur die een lichaam vormt, terwijl de metalen structuur van de deur een pantser wordt, voordat je nu staat....

Helmed Horror! P184
Na het verslaan van de Helmed Horror kunnen de spelers het schip betreden.
Hoe ga je het schip activeren?
De spelers kunnen het stuur van het schip vinden, het heeft een gat erin.
Hoe ga je het schip activeren?

Als spelers een verkeerd item in het schip plaatsen, bijvoorbeeld 'The Stone of Other Worlds', zal het schip rood licht uitstralen en een sirene laten loeien die klinkt als mechanisch geschreeuw.
De spelers moeten het voorwerp terugnemen en iets anders proberen.

Bij het betreden van de blauwe steen, **The Eye of Revelation**, straalt het schip witte lichten uit en **activeert het**.
Je hoort een mechanisch gezoem dat bijna als een koor klinkt. Kleine mechanische armen komen uit de muren, ze herstellen het schip, schrobben het vuil weg en verwijderen roest. Monodrones (p227) rollen van de muren, ze zijn niet vijandig, ze laten het schip werken, drukken op knoppen en trekken aan hendels.

Langzaam begint WOLKSCHYP, het schip, te drijven. De neus van het schip gaat omhoog en het stijgt, en stijgt.
Je kunt naar beneden kijken, en je ziet: stenen worden als stippen, en bergen worden als stenen, je ziet de randen van de woestijn. Vogels vliegen voorbij, evenals enkele kleine wolken. De hele Gevallen Landen (Fallen Lands) zien eruit als een klein stukje grijs en blauw, het Hoge Woud is een grote groene struik en in de verte, vlakbij de zee, een grijze smalle lijn, De Zwaard Bergen,
het Ijsspits-Kasteel en Phandalin zijn onzichtbaar, en NimmerWinter is slechts een kleine bruine vlek aan de horizon.
Is de hele wereld slechts één klein stofje? Al deze mensen, alle oorlogen en alle liefde, het gebeurde allemaal op een fractie van een stuk van zand.... Dan wordt alles wit, jij, het hele schip is gehuld in wolken, en dan zie je het;

## Cloudopa, de wereld van wolk giganten
Enorme gebouwen, basilieken en tempels gebouwd van witte steen met gouden accenten, eeuwig stralend in de zon. In de verte lopen blauwharige, grijze reuzen over de stenen steegjes, vaak met boeken en boekrollen, in de verte lijken ze bijna even groot als een mens, maar toch komt er een wolkenreus dichtbij voorbij, hij merkt jullie niet op, hij moet zo groot zijn als een huis van
6 verdiepingen! Meer dan 27 meter hoog!

Achter de spelers staat een groot huis, er is een enorme deur voor reuzen, maar er is een open luik waar de spelers het huis kunnen binnentreden. (Het is het huis van een Wolkenreus genaamd TYZIAS)

Wat ga je doen?
(1.Zullen de spelers door de stad dwalen?
2. Of gaan ze het huis binnen?)

**1. Als de spelers door de stad dwalen**
Ze zullen lang lopen, omdat de plaats zo groot is, komen ze nergens terecht. Een enorme reus (TYZIAS) ziet het team lopen.
Hij heeft twee scherpe tanden, draagt een bril en een pak met stropdas. Hij heeft blauw haar dat er bijna uitziet als een ijzige vlam. Zijn gezicht kijkt bezorgd: 'Jeetje Mina! Wat doet kleinvolk hier? Ehm, het is veel te precair voor medemensen van uw lengte hier, ehm. Om nog maar te zwijgen van het conflict tussen de twee bevolkingsgroepen!' Hij krabt aan zijn hoofd. En zegt dan: 'Mijn excuses voor mijn daden, kleine wezens.' Hij pakt de personages op en brengt ze naar zijn huis. Onderweg realiseert hij zich 'Nou nou! Ik heb mijn nederige zelf niet goed voorgesteld! Je mag me Tyzias noemen, wat is u naam als ik daarnaar vragen mag?'

(karakters kunnen hun naam zeggen)
Tyzias komt zijn huis binnen.
Hij brengt een enorme schaal mee met eten, een stuk gekookte reuzenchampignon, een grote wortel en grote sla.
Het gerecht en de stukjes voedsel zouden erg klein zijn voor een reus, maar het is meer dan genoeg voor Kleinvolk.
'Het spijt me verschrikkelijk, want ik heb geen tijd. Ik moet nu gaan, maar ik kom spoedig terug van mijn cliënten, u hebt mijn woord! Als u vragen hebt, stel ze dan aan de dwergen!'

De personages kunnen eten, waardoor ze volledige hun HP terug krijgen.
Dan zien ze vanuit de verte een wezen naar zich toe rennen, het wezen blijkt behoorlijk groot te zijn!

Het is **een driekoppige tijger!** Het staat grommend voor de spelers, klaar om te vechten.
Het **linker**hoofd spuwt **vuur**, **|** het **middenste hoofd** spuwt **donder |** en **rechts** blaast **ijs**.
Ze hebben de statistieken van een hersenschim p.40

Wanneer de hitpoints van de tijger nul worden, is hij niet dood, hij rolt gewoon speels op zijn rug, gelukkig speelde hij met kleine mensen. Hij stopt met vechten wanneer de HP van een speler laag is, omdat hij zijn nieuwe vrienden niet wil doden.

Spelers kunnen nu de plek verkennen, zie de afbeelding verderop in de tekst.

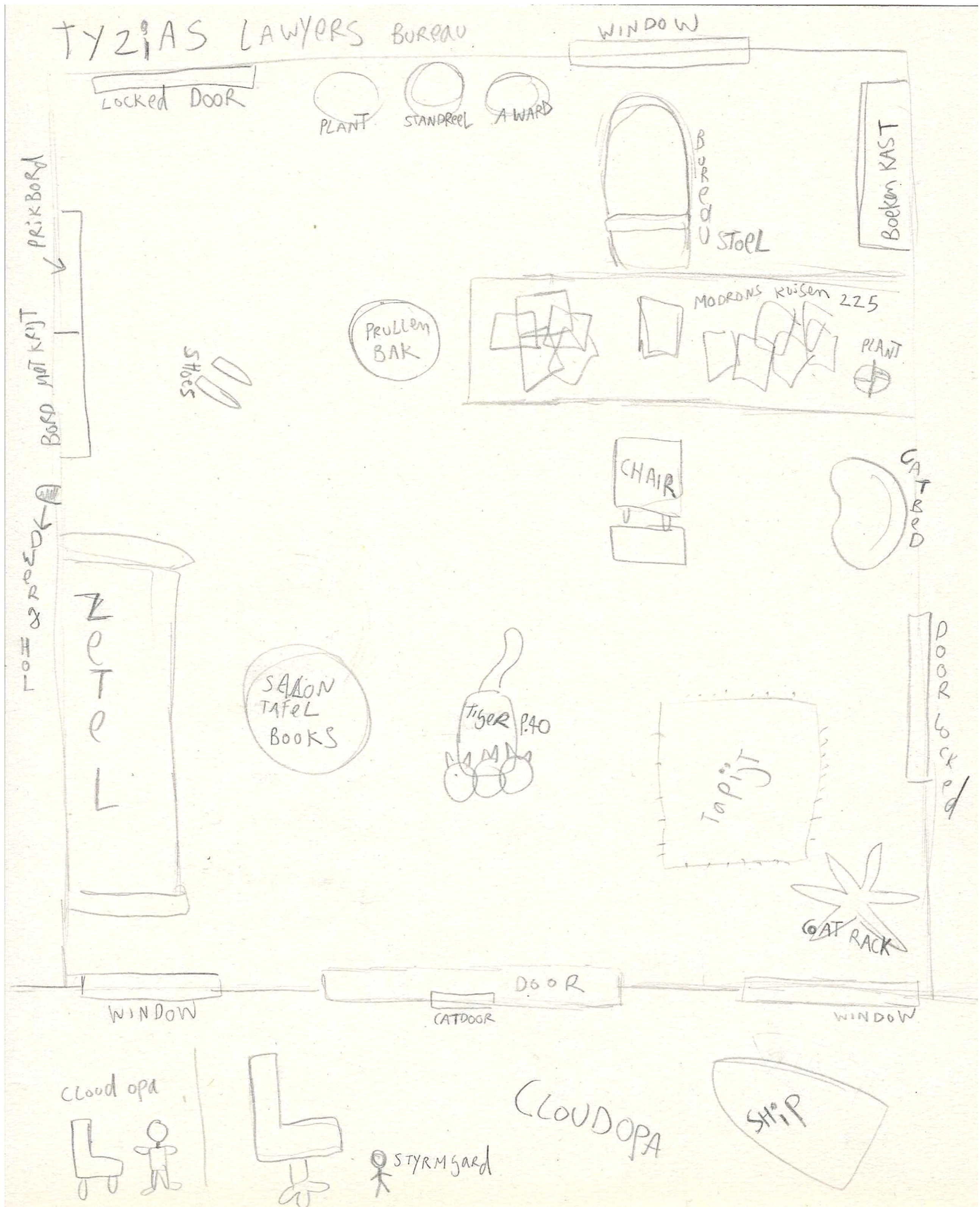
**2. Als de spelers het huis binnenkomen.**
Ze staan oog in oog met een **grote driekoppige tijger!**
Het **linker**hoofd spuwt **vuur**, **|** het **midden** spuwt **donder |** en **rechts** blaast **ijs**.
Ze hebben de statistieken van een Chimera p.40

Wanneer de tijger's hitpoints nul worden, of wanneer één van de spelers bijna verslagen is, opent een reus de voordeur. 'Nepeta! Wat doet u!?' schreeuwt hij. De reus neemt de kat, en gaat ermee naar een andere kamer. Je hoort de reus tegen de tijger praten: "Katje-watje vraagt om wat eten? Daar ga je zoetje!" De gigantische kat gromt met een hongerige buik. De wolkreus komt dan weer de woonkamer binnen, waar de spelers staan, de deur achter zich sluitend, zodat de angstaanjagende kat hen geen kwaad meer kan doen. 'Mijn oprechte excuses, kleinvolk, voor mijn katachtige metgezel. Ik had nooit verwacht dat ik bezoek zou krijgen van kleine medemensen.' De reus zet een enorme schaal met eten neer, een stuk gekookte reuzenchampignon, een grote wortel en een grote sla. Het gerecht en de stukjes voedsel zouden erg klein zijn voor een reus, maar meer dan genoeg voor kleinvolk. De wolkenreus heeft twee scherpe tanden, draagt een bril en een pak met een stropdas. Hij heeft blauw haar dat er bijna uitziet als een ijzige vlam. Hij loopt verwoed naar zijn jas en trekt die aan. Hij veegt het zweet van zijn hoofd en zegt: 'Het spijt me verschrikkelijk, want ik heb geen tijd. Ik moet nu gaan, maar ik kom spoedig terug van mijn cliënt, u hebt mijn woord! Als u vragen hebt, stel ze dan aan de dwergen.'

**De spelers zijn nu vrij om de woonkamer te verkennen:**
Er is een bank en een bureau. Overal liggen papier, geschriften, pennen en documenten.
Er zijn ook overal boeken en mokken met koffie.
Naast de bank is er een gat, een kleine deuropening, waar dwergen wonen. U vindt er een herberg en een winkel.

- Op het bureau en de salontafel staan vriendelijke Modrons het schoon te maken. Er zijn bomen in potten, ze zien eruit als bonsaibomen, maar hun grootte logenstraft dat.

Nadat de spelers klaar zijn met het verkennen van de kamer, keert de reus terug. Hij grijpt de spelers en zet ze op zijn rommelige bureau. Dan gaat hij op zijn stoel zitten. Hij stelt zijn bril recht, kijkt de spelers vragend aan en zegt: 'Eh, ik weet niet zeker of ik me goed heb voorgesteld, omdat ik zo snel moest gaan, maar **mijn naam is Tyzias von Cloodhoven**, ik ben ook advocaat en vertegenwoordiger van de LRKA; de Lokale Reuzen Kat Associatie. Dus, mijn beste medemensen, wie zijn jullie als ik vragen mag, en wat brengt jullie hier?'


TYZIAS LAWYERS BUREAU
WINDOW
LOCKED DOOR
PLANT
STANDREEL
AWARD
BUREAU STOEL
Boeken KAST
PRIKBORD
BORD MET KRIJT
MOORONS KUISEN 225
PRULLEN BAK
SHOES
PLANT
CHAIR
CAT BED
HOL VOOR DWERG
ZETEL
SALON TAFEL BOOKS
Tiger P.40
DOOR LOCKED
TAPIJT
COAT RACK
WINDOW
DOOR
CATDOOR
WINDOW
Cloud opa
CLOUDOPA
SHIP
STYRMGARD

De spelers mogen de Wolkreus uitleggen wat ze doen.

Tyzias haalt zijn hand door zijn haar en verteld:
*'Ach zo, ach zo. Het lijkt erop dat je koning Heccetan moet vinden, maar hij is vermist. Je zult de koninklijke familie moeten bezoeken en met Seresa praten, zij nam de troon over. Voordat je ze bezoekt, moet ik je vertellen over de koninklijke familie om misverstanden te voorkomen. De belangrijkste Reus is onze Alvader en God: Anum. Hoe dan ook, niemand heeft Anum gezien, sommige reuzen geloven dat hij niet eens bestaat, maar twijfel niet aan het bestaan van Anum, aangezien sommige reuzen daar misschien kwaad over kunnen worden. Dan zijn er nog koning Heccatan en koningin Mary, zij heersen over alle reuzen. Maar Queen Mary is vermoord, volgens Ymirith is ze vermoord door Kleinvolk toen ze Nimmerwinter bezocht. Heccetan verklaarde de oorlog aan all het Kleinvolk en ging toen op zoek naar haar, maar hij keerde nooit terug.*
*Nu hun dochter Seresa de troon overnam, gaf ze het bevel om de oorlog te stoppen, maar de Reuzen zijn nog steeds gefrustreerd over de acties van de kleine wezens. Seresa heeft twee zussen. Myrin, een meisje dat vaak op het balkon staat te kijken over haar fans. Soms is ze boos en schreeuwt ze tegen haar fans, terwijl ze soms huilend wordt gezien. Dan is er Nym, niemand ziet haar vaak. Mensen zeggen dat ze veel tijd in haar kamer doorbrengt. De koninklijke familie zou niet compleet zijn zonder hun vertrouwde bewaker Darude. Dan is er ook de adviseur, hij is onlangs aangekomen, zijn naam is Ymirith en hij wordt vaak gezien wanneer hij tegen Myrin en Nym iets fluistert.*
*Hoe dan ook, als u de koninklijke familie wilt zien, moet u deze papieren ondertekenen'*

Tyzias legt een dik pak papieren op zijn bureau. Het moeten minstens duizend pagina's zijn, zo niet tienduizend!
- Wilt u deze papieren ondertekenen?
(Als de spelers weigeren, kunnen ze ronddwalen, maar het avontuur gaat niet verder tenzij ze de papieren ondertekenen.)

Als de spelers de papieren ondertekenen, zal Tyzias zeggen 'teken alsjeblieft, hier, daar, hier, ook hier,...' Het duurt een heel uur en drie kopjes koffie om alle papieren te ondertekenen. 'Goed' zegt Tyzias, 'ik zal je nu voorzichtig op mijn schouder zetten.' Tyzias gaat met het team naar de deur.
'Tot straks, mijn liefste Nepeta!' roept hij op weg naar buiten, een gegrom keert terug. Tyzias loopt in een snel tempo richting het centrum van de stad Cloudopa. Veel reuzen lopen rond met aktetassen of houden boeken en papieren vast.
De spelers merken dat er naast de heldere lucht, boven het centrum van Cloudopa onweerswolken zijn. In de verte zien ze een grote buis. Terwijl Tyzias naar de buis loopt, zien ze dat deze buis uit meerdere glasachtige pijpleidingen bestaat. In die pijpleidingen zien ze gouden platforms op en neer gaan.
Uiteindelijk komt het team bij de buizen. Je realiseert je dat de buizen enorm zijn, echt enorm, zelfs voor Tyzias! De deur is meer dan tien, elf keer zo groot als hij. Tyzias gaat de lift in, staande op een enorm leeg platform. Het is bijna beangstigend. Het platform gaat omhoog. Je ziet de enorme metropool Cloudopa onder je krimpen, ineens lijkt de wereld van Wolkreuzen niet meer zo groot, afgezien van de lift.

Tyzias zegt: 'Dit doet me denken aan een raadsel, het gaat als volgt: ik heb rivieren zonder vissen en wegen zonder paarden, ik heb woestijnen zonder hitte en sneeuwlanden zonder kou, ik heb bergen zonder hoogte en ravijnen zonder diepte. Wat ben ik?
> Laat de spelers raden.

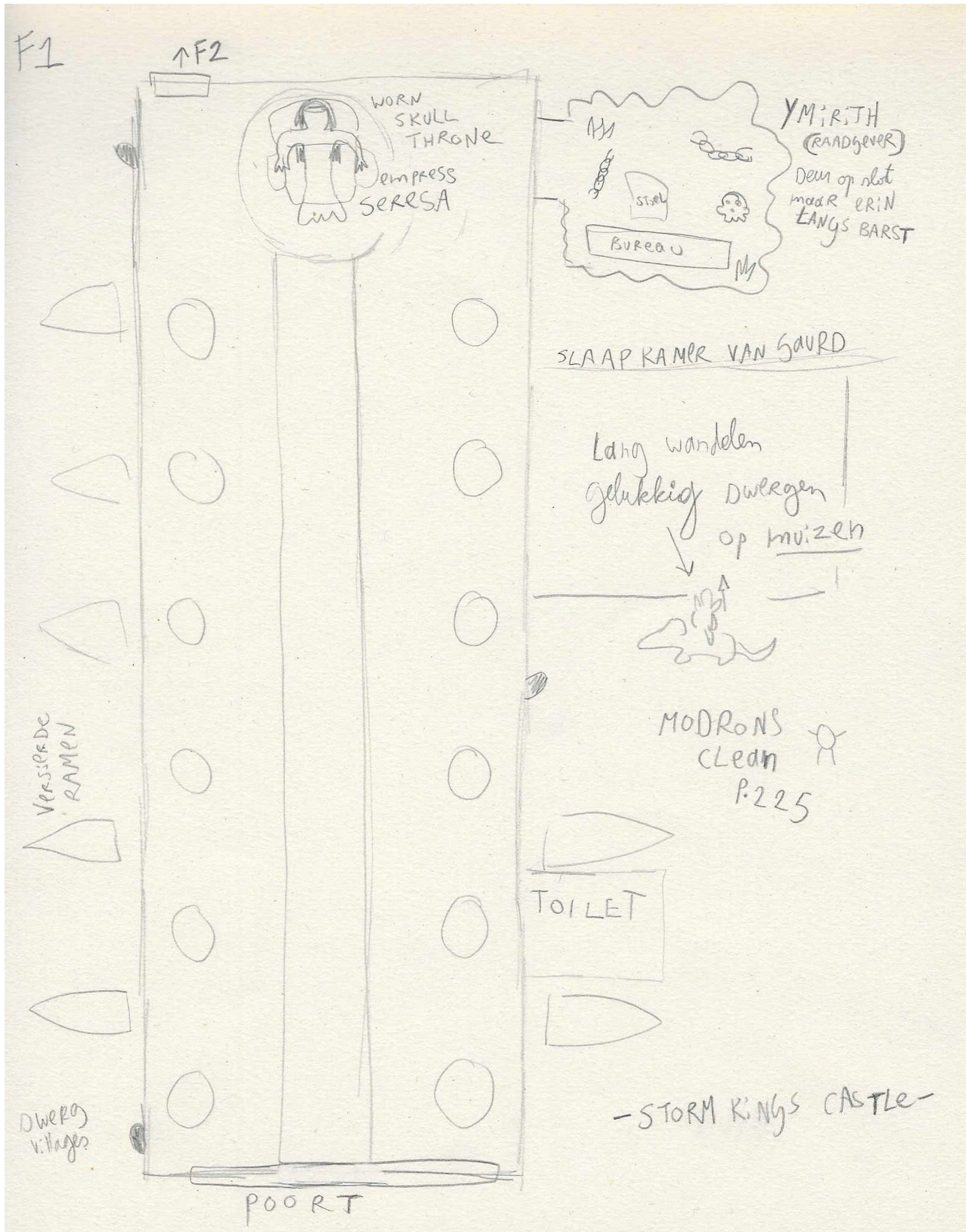
Als de spelers geen correct antwoord kunnen geven, zal Tyzias het antwoord zeggen.
Antwoord: Een kaart

- DE SPELERS GAAN EEN LEVEL OMHOOG -

Het platform blijft stijgen. Uiteindelijk zweef je door de grijze wolken, en je ziet elektriciteit erin zappen. Gelukkig ben je afgeschermd van de donder door de dikke transparante wanden van de pijpleiding. Als je boven de onweerswolken uitstijgt, voel je u klein, zelfs Tyzias is een dwerg in deze wereld. De uitgang bij de metro is gemarkeerd met 'STYRMGARD'.
Tyzias gaat naar buiten. Om je heen zie je grijze kastelen met lichtblauwe of donkerrode daken. Vlaggen zijn er overal. Er zijn veel gebouwen met ingewikkelde architectuur en sculpturen. Enorme reuzen lopen rond met grote zwaarden, sommigen dragen een helm. Vanaf de grond dondert gekraak, soms komen er vonken uit de gebouwen. De lucht is donkerblauw, ook al schijnt de zon fel vanuit het zuiden. Sterren fonkelen zwakjes, hoog aan de hemel, zie je draken rondvliegen, in deze grote metropool lijken ze ongevaarlijk alsof het slechts vogels zijn. Alicorns fladderen rond als zoemende insecten. Tyzias loopt naar de enorme ingang van het Koninklijk Paleis. Daar staat een bewaker, hij is tien keer zo groot als Tyzias! 300 meter hoog! Dat moet zo hoog zijn als de oude kathedraal van Eiffel, van de oude legendes waar je over hebt gehoord!
Uw advocaat-vriend zegt: 'Ik verzoek nederig om een koninklijke audiëntie, meneer Darude.' De bewaker zit op één knie en bekijkt de papieren. De bewaker pakt dan een loep, een monocle-achtige microscoop en inspecteert het team. Hij doet zijn loep af, staat op en zucht: 'Verzoek ingewilligd'. Hij kijkt op. 'Open de poorten!' Roept hij. Je voelt een aardbeving door je hele lichaam gaan.
Hij kijkt boos naar het kleine team en mompelt tussen zijn tanden: "Gelukkig voor jullie, heeft juffrouw Seresa heeft nu de leiding, als Heccetan het laatste woord had, waren jullie nu allemaal dood."

Tyzias stapt voorzichtig het Koninklijk Paleis binnen. Je voelt je nu als een stofje op de schouder van een dwerg. 'Oh jeetje, ik moet nu gaan, ik neem aan dat mijn volgende klanten al wachten. Mijn excuses dat ik jullie zo snel heb verlaten. Tot we elkaar wederzien!' Tyzias pakt je van zijn schouder en zet je op de rode loper, dan vertrekt hij. Je staat op een tapijt dat zich naar de horizon lijkt uit te strekken, in de verte zie je een vage vorm van wat een troon kan zijn....

**ROYALE STORM REUS PALEIS VAN STYRMGARD (gelijkvloers)**



Later, wanneer de spelers bij de troon aankomen, zullen ze ontdekken dat de troon leeg is.
Seresa bezoekt het rijk van Mechanus.

De spelers kunnen dus een tijdje rondlopen.
Dan zien ze vriendelijke Modrons (p.225) het paleis schoonmaken, ze zijn klein voor de spelers, dus ze moeten als 'helpende stofdeetljes' zijn voor de Stormreuzen.

Je kunt rondlopen, maar het duurt lang om op een bepaalde plek aan te komen, want het kasteel is zo groot. Gelukkig arriveren er dwergen op gigantische muizen bij jullie. Het zijn Stormdwergen, ze verhuren gigantische muizen aan jullie zodat je ze kunt berijden. Er zijn gaten in de muren voor de Stormdwergen, en in die gaten zijn er winkels en herbergen. Het zijn lichtblauwe dwergen met grijze, wolkachtige baarden die gevuld zijn met statische elektriciteit.

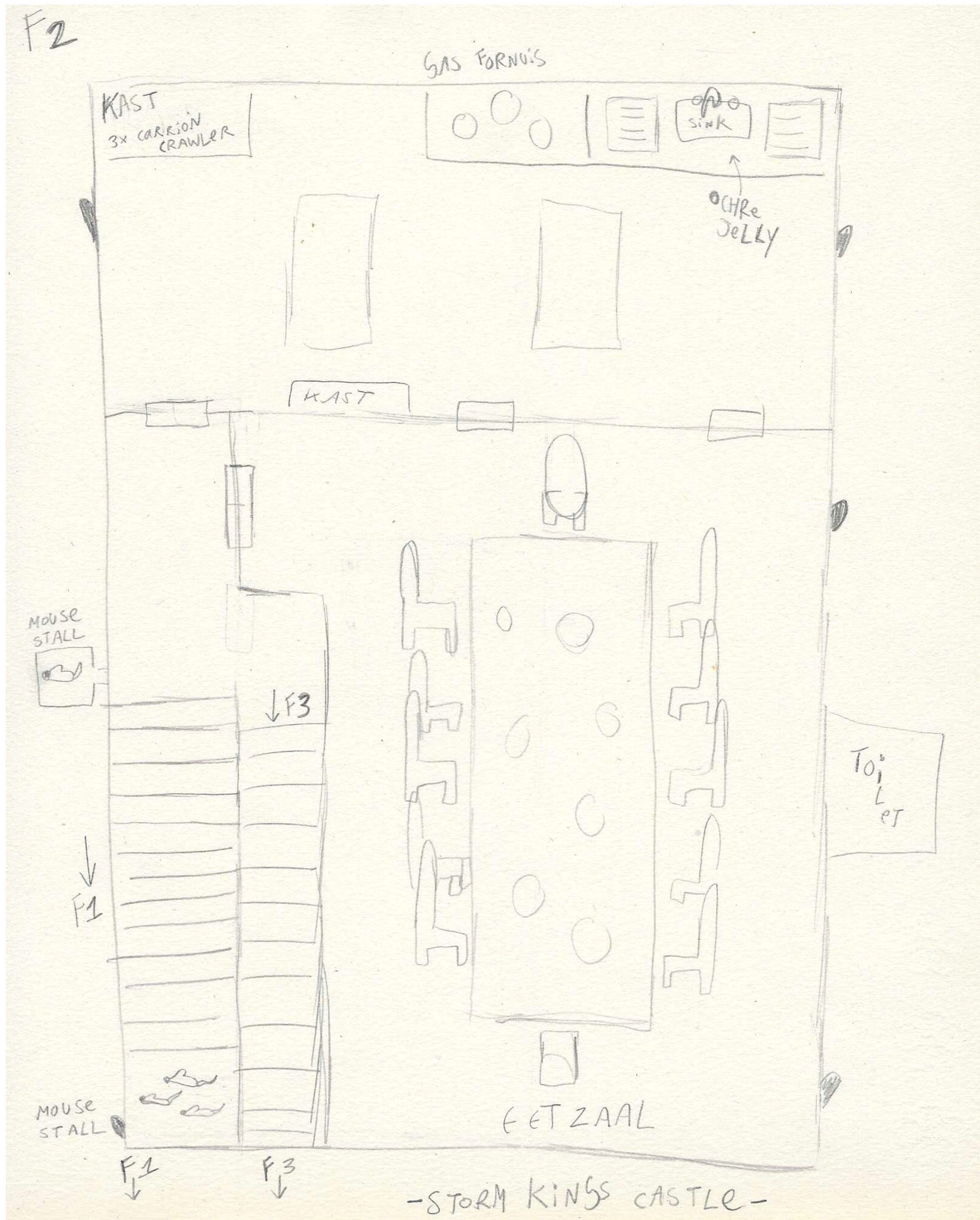
Links vind je de toiletten, die zijn van goud. Je kunt ze beklimmen en erin zwemmen, maar dat zou onhygiënisch zijn, ook al worden de koninklijke toiletten de hele tijd schoongemaakt.

Verder naar links vind je de slaapkamer van de trouwe bewaker Darude. Het heeft een bed, een bureau, een grote spiegel, speren, zwaarden en wat gewichten om gewicht te heffen.

Verder naar links vind je de kamer van de adviseur Ymirith. Het is afgesloten met veel kettingen, maar de spelers kunnen de kamer binnendringen via een barst in de deur. Bij binnenkomst zie je een soort kamer, de vloer, wanden en plafond lijken gemaakt te zijn van een pulserend organisch materiaal. Uit de vloer bewegen enkele tentakels, als ze worden aangeraakt, kunnen ze aanvallen (rollD20) maar ze kunnen in één klap worden gedood.
Er zijn overal schedels en kettingen. (Er is absoluut iets mis op deze plek).

Aan het einde van de Royale Gang staat de Royale Troon, maar die is leeg, Seresa is ergens anders. Links, aan het einde van de gang is er een deur die naar een trap leidt. Gelukkig hebben de reuzenmuizen hoogontwikkelde achterpoten, zodat ze van trede naar trede kunnen springen.

**ROYALE STORM REUS PALEIS VAN STYRMGARD (1ste verdiep / 2nd floor)**



Bij de trap is een stal waar de gigantische muizen kunnen rusten
- Naast de trap (die naar gelijkvloers leiden) zijn er trappen die naar het 2de verdiep leiden
-- Er zijn twee deuren, één leidt naar de keuken
en één naar de eetzaal.
De eetzaal is, met openslaande deuren, ook verbonden met de keuken.

In de keuken bevinden zich:
een kast: met drie Carrion Crawlers p38 erin
de stoof
een kast met bezems en andere benodigdheden
een gootsteen: met een okergelei p244 erin
en tafels

In de eetzaal staat een zeer lange tafel met veel stoelen. Op die tafels liggen enorme gouden borden.

Er is ook een toiletruimte met glanzende gouden toiletten die veel worden schoongemaakt.

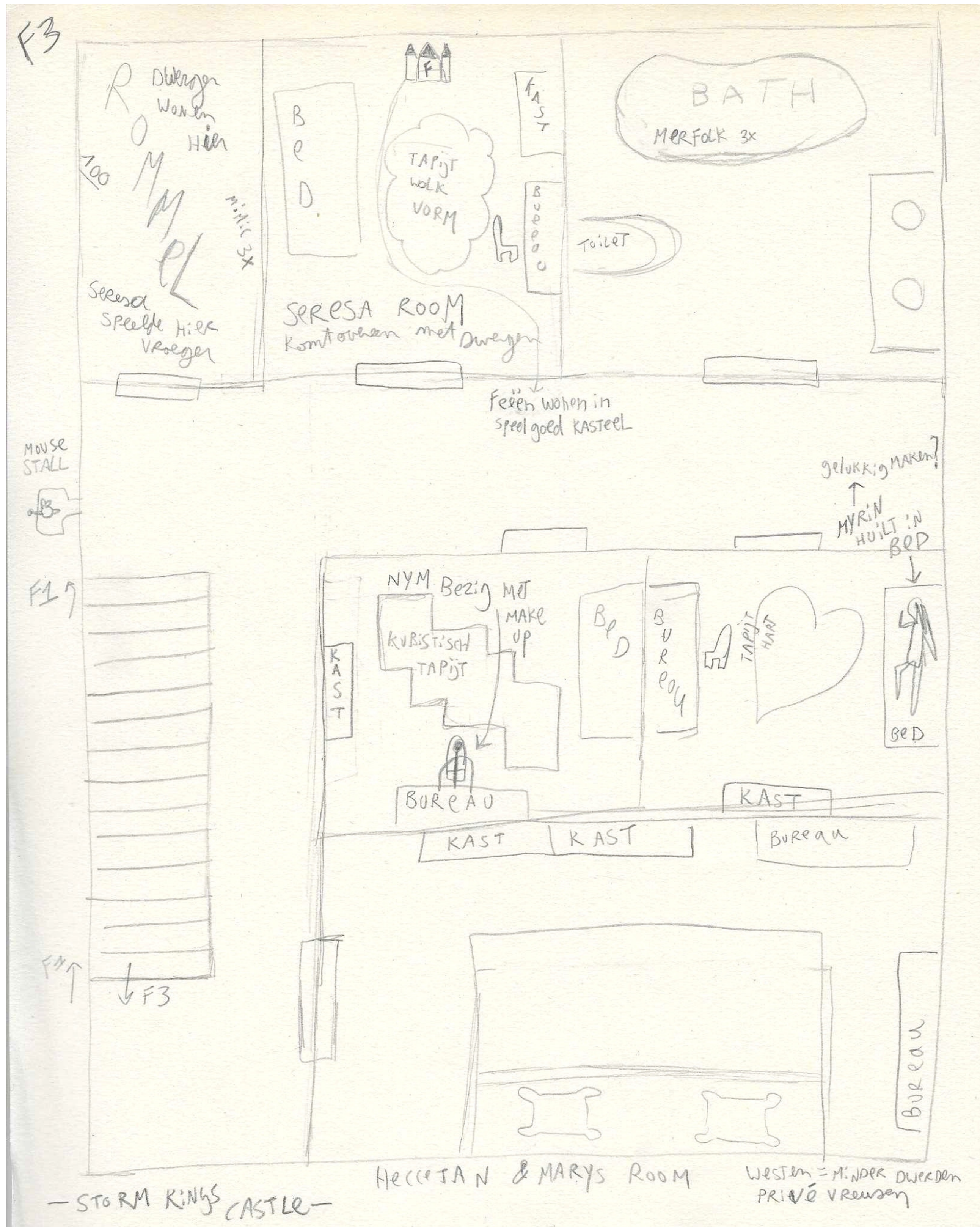
Op deze verdieping is er een Stormrues-kok genaamd Albeister Crowley. Hij wil Nym en Myrin blij maken door een speciaal gerecht te maken. Hij vraagt je om eten klaar te maken. (Dit is een optionele queeste).
Hij wil heel graag de "essentie van de kleinvolkskeuken" in een gerecht vangen. Elke speler maakt twee gerechten
in twee gigantische theelepels met hun eigen ingrediënten klaar, met het voedsel dat ze hebben als ze op reis zijn.
Als het gerecht klaar is, zullen zowel Myrin als Nym ze proeven.

Gooi dobbelstenen + Behendigheid (dexterity)
Het toevoegen van genezingsdrank (healing potion) levert +50 punten op
De speler met de hoogste score wint, de laagste verliezen
Slechts één speler wint. De prijs is een genezingsdrankje (healing potion)

Myrin en Nym zullen het eten van elke speler proeven.
Ze zullen het eten met hoge scores lekker vinden en degenen met lage scores niet lekker (verdeel het team in tweeën).
Wanneer Myrin een maaltijd proeft met een hoge score, zal ze zeer extatisch en gelukkig zijn, opstaan, op en neer springen / dansen / rondrennen / een handstand doen..... Wanneer ze een maaltijd proeft met een lage score zal ze heel boos de lepel tegen de muur te gooien.

Nym kijkt de hele tijd verveeld.
Wanneer Nym een hoog scorende maaltijd proeft, zal ze zeggen dat het 'boven het gemiddelde / redelijk goed / niet erg slecht' smaakt...... Een laag scorende maaltijd zal 'onder het gemiddelde zijn / het smaakt naar de dood / het is walgelijk / bitter en bedroefd.....'.

**ROYALE STORM REUS PALEIS VAN STYRMGARD (2de verdiep / 3rd floor)**



Er zijn trappen die terug leiden naar het eerste verdiep (floor 2)
Er is één stal voor gigantische muizen

Er is een lange gang met veel deuren
Aan de achterkant is er een deur die leidt naar de koninklijke slaapkamer (van koning Heccetan en Mary)

Voor jullie, is er een deur die leidt naar de rommelkamer

Dan is er een deur die leidt naar Seresa's kamer
Dan een deur die naar de badkamer leidt

Aan de andere kant is er een kamer die leidt naar de kamer van Nym
en nog een die naar de kamer van Myrin leidt

**De rommelkamer**
Het is een kamer vol met bezems, emmers en oud speelgoed.
Seresa speelde daar vroeger met de dwergen, toen ze jonger was.
Stormdwergen wonen daar in de dozen.
Een van die dozen is een herberg en een andere is een winkel.
Maar de dwergen worden aangevallen door drie nabootsers P.221
en het is aan het team om ze te redden!
Wanneer de nabootsers zijn verslagen, vinden de spelers een schatkist met 300 goud
De dwergen, vervuld van dankbaarheid, laten het team het houden.

**Seresa's slaapkamer**
De vloer is lichtblauw en er ligt een tapijt in de vorm van een wolk.
Er is een bed, de spelers kunnen erop klimmen en erop springen.
Er is een bureau, met een spiegel en make-up.
Er is een speelgoedkasteel, in het kasteel leven feeën. De feeën zijn zo groot als mensen.
De spelers kunnen er slapen of er iets kopen.

**De badkamer**
In deze kamer is natuurlijk een bad, in het bad wonen meervolk, je kan P.219 ze bevechten.
Er is ook een gootsteen, waarop kan worden geklommen, misschien kunnen de spelers de gootsteen met water vullen
een stuk zeep er in gooien en daarop rustig drijven in de gootsteen, of surfen op een tandenborstel.
Er is ook een gouden toilet.

**De kamer van Nym**
Nym doet daar make-up.
Op de grond ligt een kubistisch tapijt.
Er is een kast en een bed.

Als Nym de spelers zien, klaagt ze dat ze zich verveelt.
Personages kunnen dan dingen doen om haar op te vrolijken.
Ze kunnen jongleren, dansen, enz.
Rol een D20 + Charisma.
De spelers met de laagste scores maken geen indruk op haar. Ze zal zeggen: "Het optreden was triest / niet goed / onder het gemiddelde / het saaiste dat ik ooit heb gezien."
De spelers met hoge punten zullen ook geen indruk op haar maken, maar ze zal zeggen "de prestatie was oké, niet zo slecht, beter dan normaal ...."

**De kamer van Myrin**
Myrin ligt huilend in bed.
Er is een hartvormig tapijt, een bureau en er is ook een kast.
Myrin merkt je op. Ze lijkt plotseling extatisch: "Weet je wat me zou opvrolijken?" vraagt zij.
"Een bad!"
Ga je een bad nemen met haar?
>Nee
>Ja

>Nee
Myrin gaat weer huilen in haar bed. Misschien kunnen de spelers iets anders vinden om haar op te vrolijken.
> Ja
Myrin zal de spelers vragen om even buiten te wachten, terwijl ze haar bikini aantrekt. Dan gaat ze in haar bad, terwijl de spelers op een speelgoedboot varen. Er komt een hydra uit het water en Myrin gilt.
De spelers zullen de hydra P.191 moeten verslaan. Als de spelers met succes de hydra verslaan/bevriend raken
Myrin zal de spelers een kus geven en hun bedanken.
(Een echte kus zou dodelijk zijn voor de spelers, vanwege het verschil in grootte)
Het verslaan van een hydra is ook voor reuzen alsof je een enorme spin uit het bad haalt. Stormreuzen zijn zo groot dat een hydra voor hen maar een kleine hagedis is. Hydra's zijn niet dodelijk voor Stormreuzen, echter een vervelend eng ongemak.

**Koninklijke Slaapkamer**
Er is een groot bed.
Er zijn kasten en twee bureaus.
Eentje met veel papier en pennen.
En nog een met spiegels en make-up.
Laten we niet denken aan de koninklijke liefde die hier plaatsvond en gewoon verder gaan.

## SERESA'S TERUGKEER

Wanneer de spelers teruggaan naar het gelijkvloers. arriveert Seresa uit het Mechanus-rijk. 'Ik ben blij dat ik terug ben, die Mekkanieten, die spreken en denken altijd in absolute termen, en begrijpen geen enkele nuance,....' Ze zucht.
De bewaker Darude zegt: 'Jonge hoogheid we hebben, euh, kleine bezoekers'. Seresa merkt de spelers op
'Oh Hallo daar! Wat brengt jou hier?'
De spelers kunnen uitleggen naar wie ze op zoek zijn, wie de koningin heeft vermoord en waarom.
Seresa kan zeggen: 'Ach zo, mijn moeder is vermoord. Mensen zeggen dat Kleinvolk haar hebben vermoord, maar dat geloof ik niet. 500 jaar geleden ging ik aan land en sprak ik met het Kleinvolk daar en ze leken allemaal erg vriendelijk. Ik ben grote vrienden met de dwergen die in dit paleis wonen en de feeën die in mijn speelgoedkasteel wonen.'
Ymirith arriveert met bagage. 'Mijne hoogheid, kunt u misschien een paar van die luie bedienden vragen om deze bagage te dragen?'
'O ja, sorry' zegt Seresa, een beetje ineenkrimpend. Ymirith merkt het team op en fronst: "Is dat Kleinvolk? Wat doet dit ongedierte hier?".

De rugzak van een speler begint te trillen. Uit de rugzak drijft een blauwe bol, het is het Oog van Openbaring!
Ymirith zegt: "Wat zijn die salontrucjes? Ze maken geen indruk op me!"
De steen straalt een helder licht uit, alles wat je ziet is wit, totdat de helderheid weggaat.
Het Oog van Openbaring zweeft langzaam naar de grond en maakt een zachte landing.
Maar voor jou en Seresa staat nu een gigantisch monster gehuld in vlammen in plaats van Ymirith, er hangen kettingen aan zijn armen.

"Wees vervloekt, vuile materiële beesten!" Het roept het met een lage, rommelende stem, waardoor het paleis beeft. Het monster springt door een raam en vlucht weg.
Seresa, staat daar met open mond. Darude stond klaar met zijn zwaard, maar het wezen was te snel omdat het wegvluchtte.



Seresa zegt: 'Was dat... Tharizdun? .... als in, Tharizdun, de Chaos God? Hoe, wat, waarom?'
De spelers kunnen uitleggen, of niet, wat er is gebeurd.
Darude spreekt: 'Een paar Kleinvolkers moeten de Elementaire Wapens bij elkaar hebben gehouden om de Chaos God te bevrijden, opzettelijk of per ongeluk.'
Seresa zucht en begint te praten terwijl ze knielt tegenover het team: 'Ik ben zo in de war, Ymirith is al honderden jaren onze adviseur. Hij... Wel... Hij...' Seresa kijkt verbaasd. 'Om eerlijk te zijn kan ik me geen specifieke momenten herinneren.' Dan trekt er een golf van schok over haar gezicht. 'Denk je misschien dat Tharizdun mijn familie op de één of andere manier heeft betoverd? Ons voor de gek houden door te geloven dat hij eeuwenlang deel uitmaakte van onze familie?'

>De spelers kunnen antwoorden.

Seresa kijkt vastberaden en legt verder uit:
'Vader zei dat hij moeder ging zoeken en dat ik voorlopig zijn troon moest overnemen. Hij vertelde me ook dat als we hem nodig hadden, we moesten bidden tot AllVader Anum. Ik denk dat de tijd dat we mijn vader nodig hebben, is aangebroken.'
Seresa houdt haar handen bij elkaar en bidt.
Bid jij ook mee?
> Ja
> Nee

>Nee, alleen Seresa zal een visioen krijgen en uitleggen wat ze zag.

>Ja
Je sluit je ogen, en door je geestesoog zie je: de zee, tropisch zand, de zon straalt, een tijger staat op twee benen op het strand, het is een weertiger, hij is trots als een krijger, maar dat is het niet , nee, je krijgt de verkeerde visie. Verlies je nu in de rust, focus, langzaam ontstaat er een beeld;
Witte stippen vallen langzaam naar beneden. Sneeuw drijft in een eindeloze lucht, alles is grijs en wit, je ziet bevroren bomen zonder bladeren. Alles lijkt leeg en verlaten. Dan zie je het: bergen en een kasteel, het komt je bekend voor, dit gebouw op een besneeuwde top heb je eerder gezien.
Je opent je ogen, je rug in het koninklijk paleis voor Seresa.
Wat zag je?

Laat de spelers raden wat ze hebben gezien.
Antwoord: Het is de IJs-spitspoek / Zwaardbergen / Ijsspits fort
(Ice-spire Peak / Sword Mountains / Icespire Hold)

Seresa zegt: 'Er is een regenboogweg die naar het kleinevolksrijk leidt, naar het Hagedissen Moeras (Lizard Marsh), ten zuiden van Waterdiep.' Seresa pakt de spelers op en brengt ze naar de regenboog. Het is een lange weg, gemaakt van een magische regenboog.
Seresa zegt: 'Moge Anum jullie zegenen, mijn dappere kleine krijgers!' Ze blaast een kus.

De spelers kunnen langs de regenboog naar beneden glijden, als een gigantische glijbaan. Seresa kijkt toe, biddend voor haar vader en het lot van De Vergeten Rijken, terwijl de spelers in de verte verdwijnen.

De weg gaat van links naar rechts. Het splitst zich op veel plaatsen om later terug samen te komen, het heeft zelfs loopings.

Rol een D20
Als het een 20 is, doet de speler 3 loops. De elfjes klappen en gooien 30 goudstukken naar de speler.
19-15 De speler doet een loop en elfjes klappen en juichen
15-10 De speler zigzagt en arriveert succesvol en veilig
9-5 De speler zigzagt en komt aan met het hoofd tegen de grond
5-0 De speler komt met hoge snelheid op de grond, waardoor hij als eerste in de modder van de het moeras valt.

Een licht overspoelt de spelers, ze gaan een level omhoog!

De spelers kunnen naar De Zwaard Bergen (The Sword Mountains) reizen.
Ze kunnen deze weg volgen, afhankelijk van hoeveel actie de spelers willen, je kunt ze tegen één of alle monsters laten vechten....

(Hagedissen Moeras ) Lizard Marsh - Lizardfolk p204 +500G
Dolken Fort (Dagger Ford), stad waar iedereen een dolk heeft, sommige jongens willen daar vechten
(drie mannen met stat blok van ridder p348)

Nacht Steen (Night Stone) : ONI p240 + 900G
Waterdiep: Water Weird schat p299 kist 400G
Westwoud: Vineblights p33
Carnard Roadhouse, een herberg met Hill Billy's die van paarden houden.
Pandalin
ZWAARD BERGEN! Ijs-spits piek!

De spelers vinden **koning Heccetan** plechtig naast het **Ijs-spits Fort**. Tranen ontsnappen uit zijn peinzende ogen en rollen over zijn wangen.
Als Cryovain, de ijsdraak, nog leeft, aait hij de draak terwijl hij luid spint.
De drie Anchorieten zijn er weer, als ze nog leven, en proberen de enorme reus op te vrolijken.
**Flenz Vokdorrie**
**Ze kijkt boos en teleurgesteld naar de andere Anchorieten**
Ze is een vrouwelijke Anchoriet en gebruikt niet veel woorden om te spreken. Ze komt uit het noorden. De natuur leerde haar dat "wreedheid natuurlijk is, en niet slecht".
**Moesko Mensenbijter**
**Hij danst en probeert de reus op te vrolijken**
Hij is een gewelddadige bruut, maar houdt van paarden.
**Grannoc Wintermaan**
**Ze jongleert met drie appels en probeert de reus zich beter te laten voelen**
De vrouwelijke leider van de Anchorieten. Ze heeft een paardenstaart en ligt dwangmatig. Ze neemt graag risico's en leeft elke dag met volle teugen, omdat ze het voor het laatst konden doen.

(waarschuwing de volgende tekst bevat een verwijzing naar zelfmoord.)
Koning Heccetan merkt de spelers op. **'O hallo daar kleintjes.'** zucht hij verdrietig.
>De spelers kunnen uitleggen wat er aan de hand is, of iets vragen.
Koning Heccetan zou het kunnen uitleggen:
'Ze was zo aardig, zo mooi, mijn geliefde Mary, en nu is ze er niet meer.... Ik herinner me haar duidelijk toen ze zei dat ze het Kleinvolk zou bezoeken: 'Tot ziens, bij het eten!' zei ze. Ik ging terug naar het lezen van de nieuwe wetsvoorstellen. Ymirith vertelde me, Koningin Mary werd vermoord door Kleinvolk. Ik was zo radeloos, ik moest zelf zoeken waar haar lichaam was, uiteindelijk vond ik haar, onder water ondergedompeld naast die Nimmerwinter-stad. Afgezien van de wonden, zag ze er zo puur uit, alsof ze alleen maar aan het dagdromen was, drijvend op haar rug. Vervuld van woede en wanhoop staarde ik naar Nimmerwinter. Ik wilde die plek kapot maken, maar nog voordat ik mijn woedende vuisten kon opheffen, zag ik het. Al deze kleine wezens, die naar mij keken, in opperste angst. Mensen, moeders, kinderen, mensen met hoop en dromen, mensen die vreugde hadden gekend, mensen die verlies hadden gekend, net als ik.
Ik kon het niet, ik kon het niet. Dus ik schreeuwde en rende weg. Ik rende weg, door de oceaan. Toen liep ik, en ik liep, totdat ik aan de rand van de wereld stond. Ik kon de sterren zien, en vormeloze wolken van gloeiend stof, terwijl ik in de diepten van de eindeloze leegte staarde. Ik vroeg me af of ik zou springen, maar ik heb mijn dochters nog, ik kon het niet verdragen om ze hun vader te laten verliezen, daarvoor was het te vroeg. Dus ik keerde gewoon mijn rug naar de eeuwige duisternis en liep terug.
Toen ik terugkwam, was ik moe, dus ik zat hier een tijdje voordat ik terugkeerde naar mijn taken, wat die ook mochten zijn.
Deze kluizenaars vertelden me echter dat er een oorlog was gevoerd door de reuzen tegen het kleine volk.

(Als de kluizenaars dood zijn, gebruik dan deze zin.)
Er kwam echter een heuvelreus langs en vertelde me dat er een oorlog was gevoerd door de reuzen tegen het Kleinvolk.
Maar ik heb nooit oorlog geëist, iemand moet hebben gelogen tegen mijn dochters, of de andere reuzen, maar wie had zoiets kunnen doen?'
>Antwoord: Ymirith / De Chaos God / Tharizdun.
De spelers kunnen uitleggen dat Ymirith eigenlijk Tharizdun is.

> Heccetan: 'Maar Ymirith is al honderden jaren onze adviseur en Tharizdun zit opgesloten, diep onder de grond.'

(de spelers kunnen uitleggen dat Tharizdun is ontsnapt en de koninklijke familie met magie heeft gehersenspoeld.)

>De koning vraagt dan: 'Denkt u dat hij mijn geliefde vrouw had kunnen vermoorden?'
>Ja/Nee

De koning besluit: 'Hoe dan ook, ik denk dat we Tharizdun moeten opzoeken hem gerechtigheid moeten brengen, voordat hij nog meer schade en chaos veroorzaakt, maar waar zou hij kunnen zijn.... Tharizdun zou waarschijnlijk een plek zoeken waar de andere goden niets kunnen zien. Hij zou die plaats bederven, het in een andere wereld veranderen, daarom moeten we een Steen van een Andere Wereld verkrijgen, omdat dat ons naar Tharizdun zou kunnen leiden.
Weet jij waar we een Steen van een Andere Wereld kunnen vinden?'
Antwoord: De spelers hebben er een.

De Stormkoning zal vragen om de steen aan hem te laten zien, hij zal 'Seall dhomh slighe praid' spreken terwijl een vonk uit zijn vinger komt die de steen raakt. De steen verandert in een geel oog met een donkere pupil en een rode huid. Zoals dit:



Het oog lijkt naar het ZuidWesten te staren. 'We moeten de blik van het Oog van de Andere Wereld volgen, daar kunnen we Tharizdun, de Chaos God, vinden. We zullen dingen zien die we nooit wilden vinden, maar als we dit rijk willen redden, moeten we in de afgrond van de waanzin staren.'

## Over de Zee met Heccetan

Koning Heccetan zal vragen of de spelers op zijn schouder willen zitten. De koning zal dan, met het team op zijn schouders, de blik van het Oog van de Andere Wereld volgen. Hij zal door het Meer van Dode Mannen lopen. (Mere of Dead Men) Sommige Sea Hags p.180 komen uit de moerassige grond, maar ze vluchten weg van de Reus. Het team staart naar de zee, richting de horizon.
Heccetan haalt zijn schouders op: 'Het lijkt erop dat ik weer de zee moet oversteken'. De koning begint door de zee te lopen, sommige Harpy's p.182. vliegen naar de spelers toe en willen ze aanvallen, maar de koning wuift ze weg, alsof het slechts vliegen zijn. De koning loopt verder door de zee, het is een lange tocht. Je ziet dolfijnen zwemmen, dan komt er water uit een enorme blauwe vinvis, maar een haai zwemt naar het team toe, maar de koning schopt hem hard en het vliegt weg tot achter de horizon. Meeuwen vliegen op de spelers af, op zoek naar voedsel.
Ga je de meeuwen voederen?
> ja
> nee

>Ja
Je voedert de meeuwen en nu komen er massa's andere meeuwen naar je toe, op zoek naar voedsel. Je wordt omringd door tientallen meeuwen!
Wat ga je doen?
(de spelers kunnen de meeuwen wegwuiven)

>Nee
De meeuw pikt je en vliegt weg

In de verte zie je een paar stippen, de zon straalt een heet licht uit. Langzaam, stap voor stap, veranderen de stippen in eilanden.
De spelers komen aan bij de Korinn Archipel. Het zijn verschillende tropische eilanden. Verscheidene krabben scharrelen weg, op het felgele zand. Verder bedekt een dikke laag bos de eilanden. Het Oog van de Andere Wereld staart naar het midden van het eiland.

De koning zegt: 'Het bos is te klein en te dicht voor mij om binnen te komen, je zult het zelf moeten veroveren, mijn vrienden. Tharizdun is in staat om kleine plaatsen binnen te gaan omdat het slinkse wezen van vorm kan veranderen. Nu zul je deze Chaos God alleen moeten najagen. Moge AllVader Anum u genadig zijn.' Hij pakt je van zijn schouder en zet je zachtjes op het warme zand.

Ga jij het bos in?
Je gaat het tropische bos in, maar het team moet bij elke stap die ze zetten lianen omhakken.
Het is een vermoeiende manier van lopen, elke tien meter voelt als een mijl. Je hoort wat geritsel achter je, je kijkt; je zag iets geels, maar het ontsnapte.

Je gaat dieper de jungle in. Drie chasme's vliegen naar het team en willen hun bloed drinken, het zijn vliegen zo groot als konijnen, maar hun aanval levert maar -1 HP op en ze kunnen met één aanval worden gedood.
p.58

Je blijft wandelen door de dichte exotische bossen. Maar voor je staat nu een zwart panterachtig monster met zwarte staarten. Het wezen merkt je op en gromt dreigend.
> De spelers vallen het beest aan, maar ze blijven missen.
Plots verdwijnt het beest en springt een ander panterachtig monster uit de struiken naar je toe,
plotseling springt er echter een tijger uit een boom en duwt het Ontplaatser Beest (Displacer Beast) weg!
De tijger staat rechtop en lijkt kleren te dragen. De mensachtige tijger zegt: 'Het is een Ontplaatser Beest! Je vocht tegen een projectie, dit is de echte!'
Met de nieuwe bondgenoot aan je zijde. Je vecht tegen het Ontplaatser Beest. P.82

Dit zijn de statistieken van de Weretiger (de humanoïde gele tijger), zijn naam is Sir Amorath, hij kan niet sterven tijdens het eerste gevecht, omdat hij een kans nodig heeft om zichzelf goed voor te stellen.

**WERETIGER**
*Medium humanoid (~~human, shapechanger~~), neutral*

**Armor Class** 12
**Hit Points** 120 (16d8 + 48)
**Speed** 30 ft. (40 ft. in tiger form)

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 (+3) | 15 (+2) | 16 (+3) | 10 (+0) | 13 (+1) | 11 (+0) |

Als het gevecht voorbij is, kun je een blik werpen op de mens-tijger.
p.211

De tijger legt uit wie hij is: 'Dat was een mooi gevecht. Ik was niet van plan om mezelf te laten zien, maar ik moest jullie redden. Je team leek me nobele krijgers, en ik had lange tijd geen sapient gezelschap. Mijn naam is Sir Amorath, ik ben een weertiger. Ik was vroeger een piraat, een mens, maar mijn piratenbende werd gedood door een rivaliserende groep toen ik het toneel ontvluchtte en in de woeste zee sprong. Ik spoelde aan op dit strand. Toen zag ik een mensachtig wezen, zwevend boven het zand, hij droeg bladeren als kleding en hield een hamer in zijn hand. Hij vertelde me dat zijn naam Silvanus was, God van de wildernis, hij strafte me voor mijn lafheid, veranderde me in een half mens, half tijger beest. Hij heeft mij aangesteld als de enige bewaker van deze eilanden. In het begin was ik er kapot van, maar naarmate de jaren verstreken, leerde ik dat mijn vloek eigenlijk een vermomde zegen was.
Ik kan naar hartenlust over deze eilanden zwerven, ik bouw dingen, ik teken in de grotten en ik jaag op eten en sport. Vertel me eens dappere krijgers, wie zijn jullie?'
> De spelers mogen uitleggen wie ze zijn.

Werk jij samen met deze nieuwe bondgenoot?
> Nee
> Ja

> Nee
De weertijger accepteert je beslissing en keert terug het bos in.
> Ja
De weertijger wordt een trouwe bondgenoot in je team.

Het team volgt de blik van het Oog van de Andere Wereld, verder de exotische bossen in. In de jungle komen ze een Couatl P.44 . tegen
Dit gevecht levert elk teamlid 400 goud op.

Uiteindelijk komt het team bij een open ruimte. Er is een kleine stenen berg van ongeveer 4 meter hoog. Het heeft stenen deuren die zijn versierd met ingewikkeld houtsnijwerk.
De grot wordt echter bewaakt door een Tyrannosaurus Rex!
P.81 T. Rex (baas)

Het team staat voor de grotdeuren. Vanuit de diepte klinkt een stem.
"Raadsel me dat, raadsel me dit:
Wanneer u dit geschenk ontvangt; zijn er geen angsten meer
Terwijl alle anderen hun tranen onder ogen zien
Het is de goedkoopste boottocht ooit
En niemand kent de andere kant.
Wat, o wat ben ik?"

Antwoord: Dood
Als je sterft, heb je geen angsten meer
Het zorgt ervoor dat anderen huilen (hun tranen onder ogen zien)
goedkoopste boottocht (is een verwijzing naar Charon en rivier de Styx)

Toen er werd geantwoord, gingen de deuren van de grot open. Als je binnenkomt loop je een stukje in een lange donkere grot, daar vind je een rivier met een bootje, op die boot zit een mens met vacht en een hondenkop.
Veel raven zitten aan de rand van de kleine houten boot en staren je aan met rood gloeiende ogen.
'Yo, mijn naam is Anubis, welkom bij de rivier Styx. Leuk dat je m'n raadsel hebt opgelost.'
(Anubis heeft een relaxte manier om dingen uit te spreken)
'k breng mensen naar t hiernamaals, ma maak je geen zorgen, jullie zijn dood. Ik kan ook naar vele rijken reizen, en der zijn veel plaatsen waar het licht van de goden nie schijnt. Een of anderen Chaos God kwam ier door deze verdomde grot en verknoeide een donkere hoek tussen de verschillende realiteiten. Het zou aardig zijn als je die rotzooi zou kunnen opruimen, als jullie sterfelijke hersenbakken het aankunnen, natuurlijk. Ik zou het niet erg vinden om jullie daarheen te brengen op m'n betrouwbare kleine boot; Theseus.'

Ga je op Theseus, de boot van Anubis?
> Nee
De spelers kunnen het eiland een beetje verkennen en vechten tegen dinosaurussen om een level omhoog te gaan. P. 80 tot 81.

> Ja
'Oké allemaal aan boord van Theseus de Dodenboot, tijd om wat dode mensen te zien!'
De spelers stappen op de houten wiebelboot. Anubis begint met de boot te peddelen. 'Raak et water nie aan', zegt Anubis, 'anders ben je al u herinneringen kwijt....voor altijd'
(Als een speler het water aanraakt, verliezen ze 5 niveaus en al hun herinneringen, waardoor ze in de war raken van wat er aan de hand is.)
De raven beginnen een beetje te krijsen, 'zwijg es!' roept Anubis terug naar de raven. Anubis legt het uit;
'Deze raven waren vroeger overleden mensen, maar toen ze bij de poort aankwamen, logen ze over hun leven en deden ze alsof ze heilig waren. Petrus, den bewaker van den hemelpoort, doorziet alle bedrog en veranderde ze in raven. Ze lieten een goed leven achter en hadden een kans op de hemel, maar ze hadden het verpest. De meeste mensen gaan nar et vagevuur, wat een saaie plek is, ma niet zo erg, terwijl de meest verachtelijke en slechte mensen naar de hel gaan. Het is waar moordenaars, dictators en liegende handelaars naartoe gaan. Jullie gaan naar Quyloxonqouaqoua, beter bekend als Quylox (Uitspraak: Kwieloks), het is een lege realiteit dat gecorrupteerd is door Tharizdun. Door ze te verslaan, krijg je misschien een kans op de hemel na de dood! Hé, zou dat niet leuk zijn?'

Een warme roze mist begint op te stijgen, het ruikt naar rozen. 'Ah, dit is mijn favoriete onderdeel van de reis.' Anubis zucht terwijl hij achterover leunt. Vuurvliegjes schieten rond, een nachtegaal zingt. Terwijl je de mist inademt, ziet u de mist je ogen bedekken, een visioen openbaart zich:

- Speler 1, Kabouterkinderen spelen bij Gnomengard.
- Speler 2, Een boer melkt zijn koe genaamd Petunia.
- Speler 3, de driekoppige kat spint op de schoot van Tyzias.
- Speler 4, een Zwarte Aarde-Cultlid, maakt een prachtig stenen beeld.
- Speler 5, In Nimmerwinter lacht een straatartiest terwijl hij jongleert voor geld.
- Speler 6, Een reiziger verlaat een donker bos en ziet prachtige velden waar koeien grazen en een dorp in de verte.
- Speler 7, De zon reflecteert op de zee en schijnt op het exotische zand van de Korinn-archipel.…
- Speler 8, Twee dwergen racen op eenhoorns, om te zien wie de snelste is.

Het visioen vervaagt en je ziet het schip en de rivier de Styx weer, echter voor jou zie je een gedaante verschijnen, het is een enorme geest van een vrouw. Wie zou ze kunnen zijn? Laat de spelers deze vraag beantwoorden.
Correct antwoord: Koningin Mary, de stormreus en de koningin van alle reuzen.

Ze begint te praten.
> Als de spelers besloten om goed te zijn, als helden, zegt ze dit:
'Dappere krijgers, ik ben Koningin Mary, Soeverein van de Stormreuzen, en de Keizerin van alle Reuzensoorten.
Je hebt door het hele Vergeten Rijk gereisd en je leven op het spel gezet om anderen te redden. Je sprak met elke soort reus, en jullie zetten allerlei fouten recht die voortkwamen uit mijn plotselinge overlijden, en daar ben ik eeuwig dankbaar voor. Is er iets dat jullie me willen vertellen?
De spelers mogen iets zeggen of een beetje praten met de Koningin als ze dat willen.

De Koningin neemt afscheid van jullie:
'Grote krijgers, mijn tijd hier is beperkt, maar ik heb één verzoek,
zeg alsjeblieft tegen mijn man dat ik altijd van hem zal houden.'

Als de spelers ervoor kiezen om slechte daden te verrichten en/of de kant van de tegenstanders kiezen, spreekt de koningin als volgt tot de personages:
'Donkere krijgers, ik ben koningin Mary Soeverein van de Stormreuzen, keizerin van alle soorten reuzen.
Je hebt door het hele Vergeten Rijk gereisd en anderen uit eigenbelang en zonder genade gedood. Mijn hart bloedt bij deze verdraaide gewelddadigheden. Ik ben hier echter in vrede, is er iets dat jullie me willen vertellen?

De spelers mogen iets zeggen, een beetje praten met de koningin als ze dat willen.

De koningin neemt afscheid van hun.
'Forse Vechters, mijn tijd is beperkt, ik hoop dat er nog wat menselijkheid in jullie harten is, want ik heb een laatste verzoek,
zeg alsjeblieft tegen mijn man dat ik altijd van hem zal houden.'

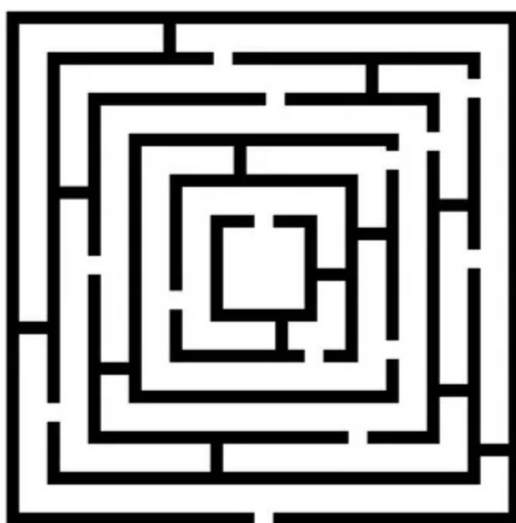
Dan verschijnen de Speler-Personages die zijn gestorven als geesten voor het team, glimlachend, vol hoop, naar het team.

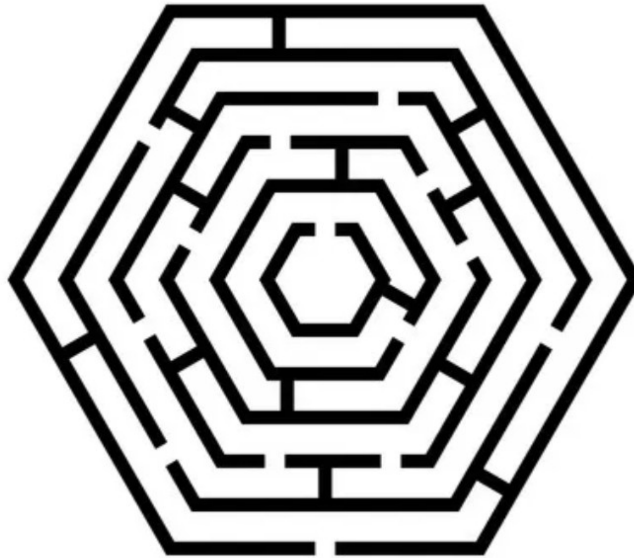
Anubis roeit verder. Anubis stopt bij een donkere grot. 'Hier is het, Quylox, de plek tussen plaatsen, je zult deze plek op alleen moeten doorkruisen, mijn vrienden.'
De spelers stappen uit de boot en gaan de sinistere grot binnen. Duisternis omringt de spelers. De werkelijkheid verliest zijn betekenis en de betekenis verliest zijn werkelijkheid.
De duisternis verdwijnt en de personages zijn plotseling alleen in een doolhof!

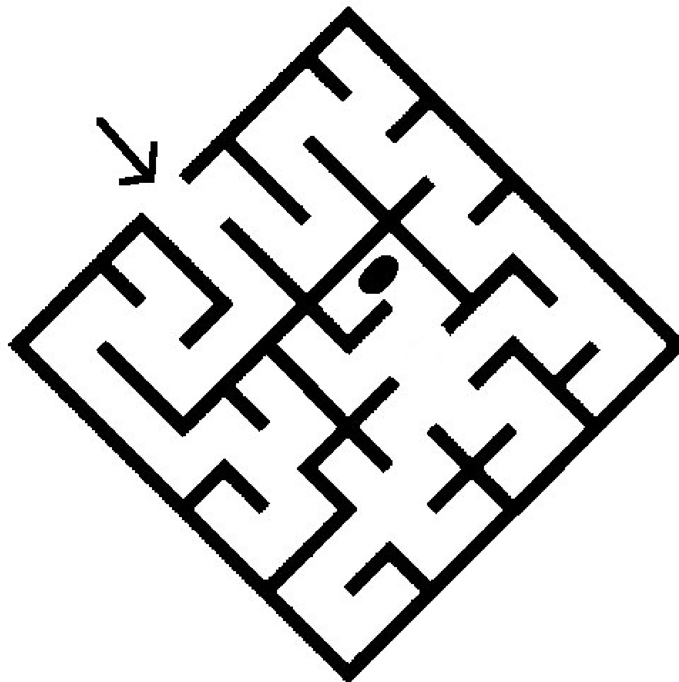
Geef elk van de spelers een van deze doolhoven:

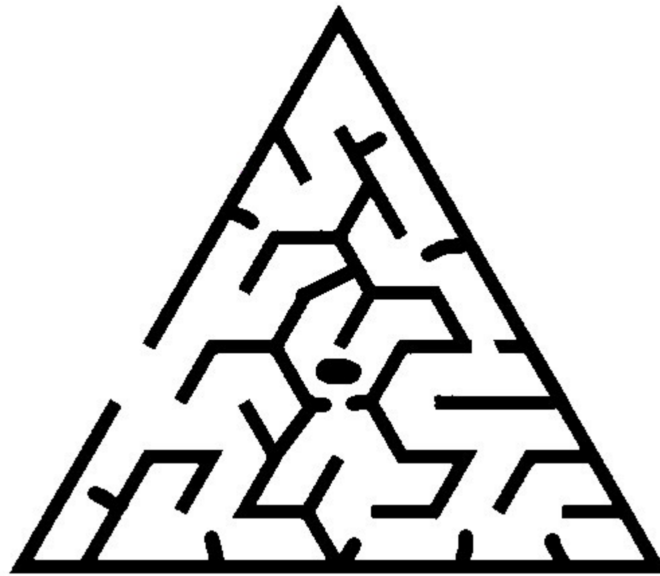


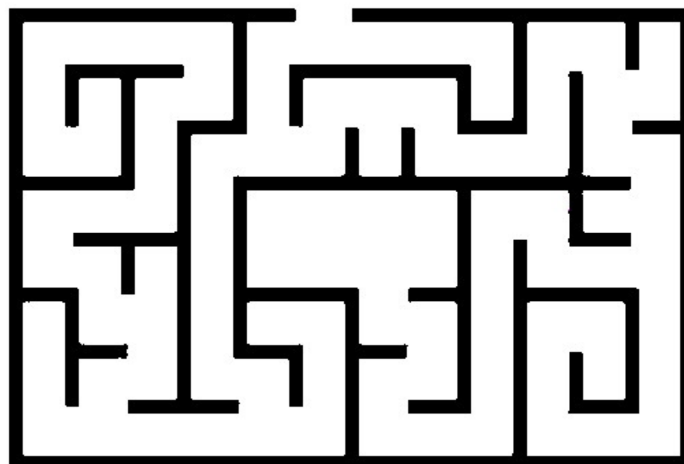


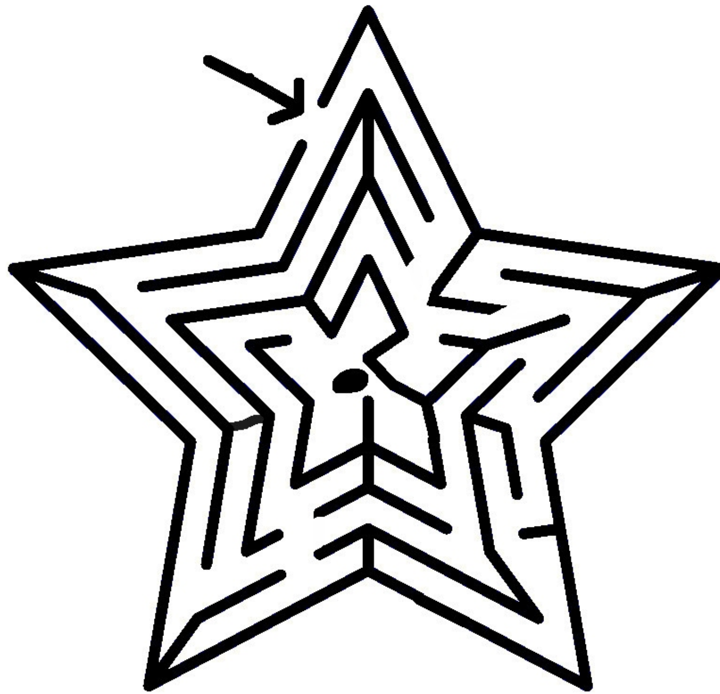




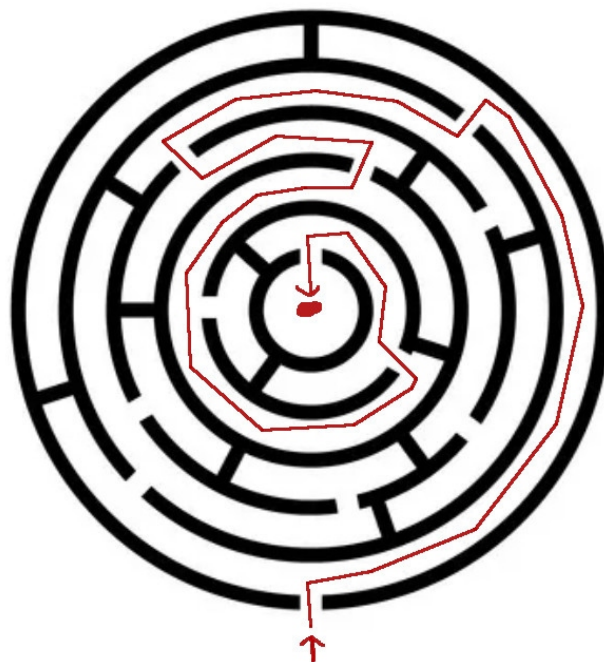


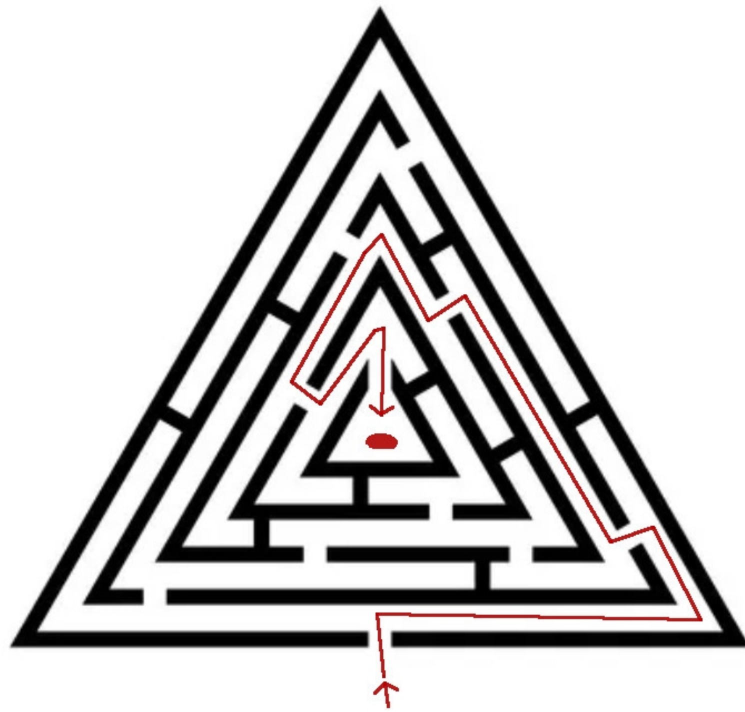


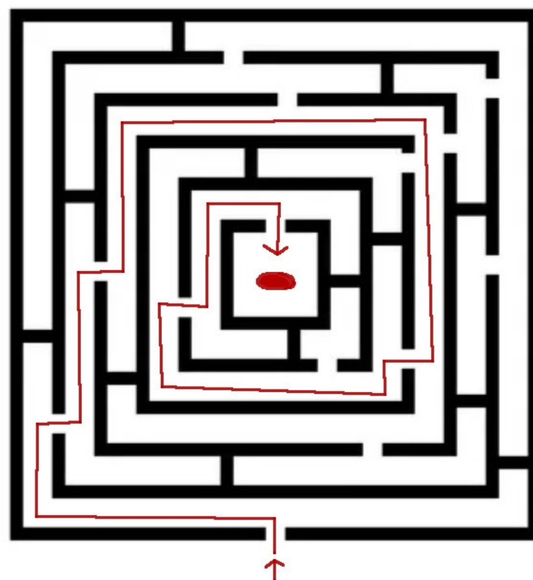


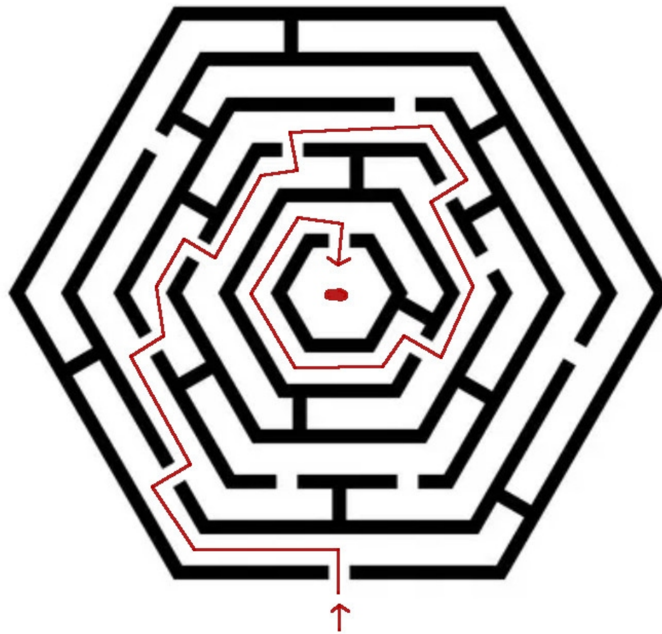


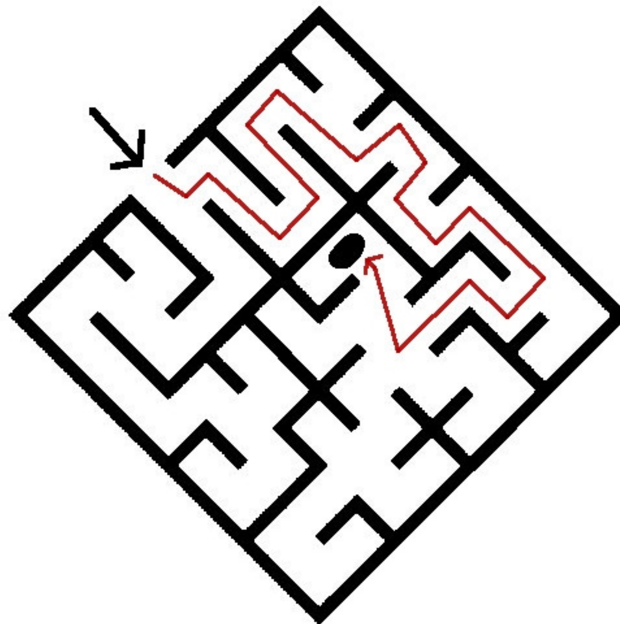
## OPLOSSING VOOR DE DOOLHOVEN

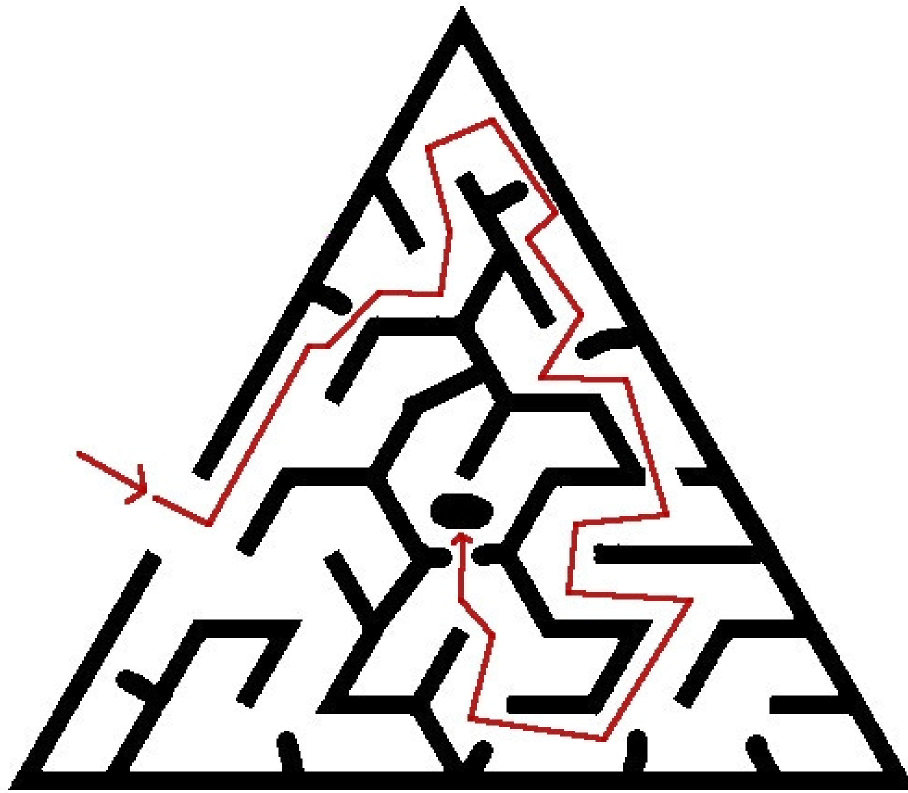


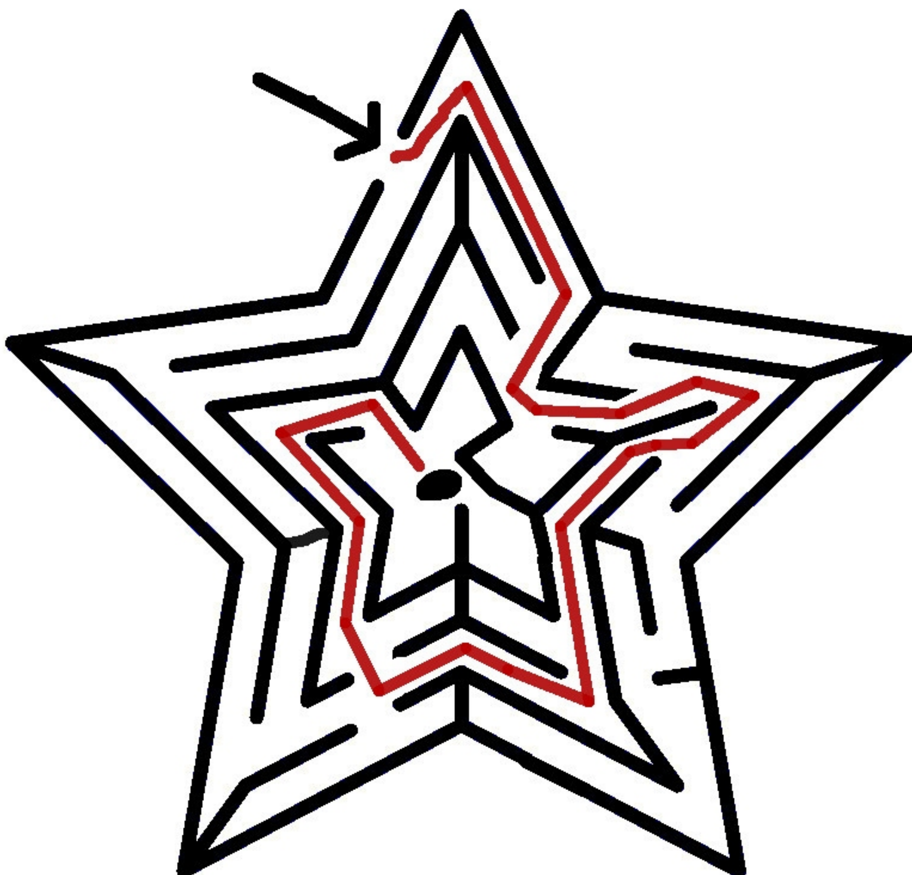












(Waarschuwing: de volgende pagina's bevatten verwijzingen naar bloedvergiet, overlijden en geestesziekten)

Je vindt een kuil in het midden van een doolhof, je gaat er doorheen. Nu ben je omringd door schaduwen, maar je kunt nog steeds duidelijk de andere teamleden zien aankomen, je bent niet langer uit elkaar gesplitst.
Je bent niet langer alleen. Langzaam vervagen de schaduwen en sta je op een gigantische rode dobbelsteen, het is een D20.
Wat doe je?

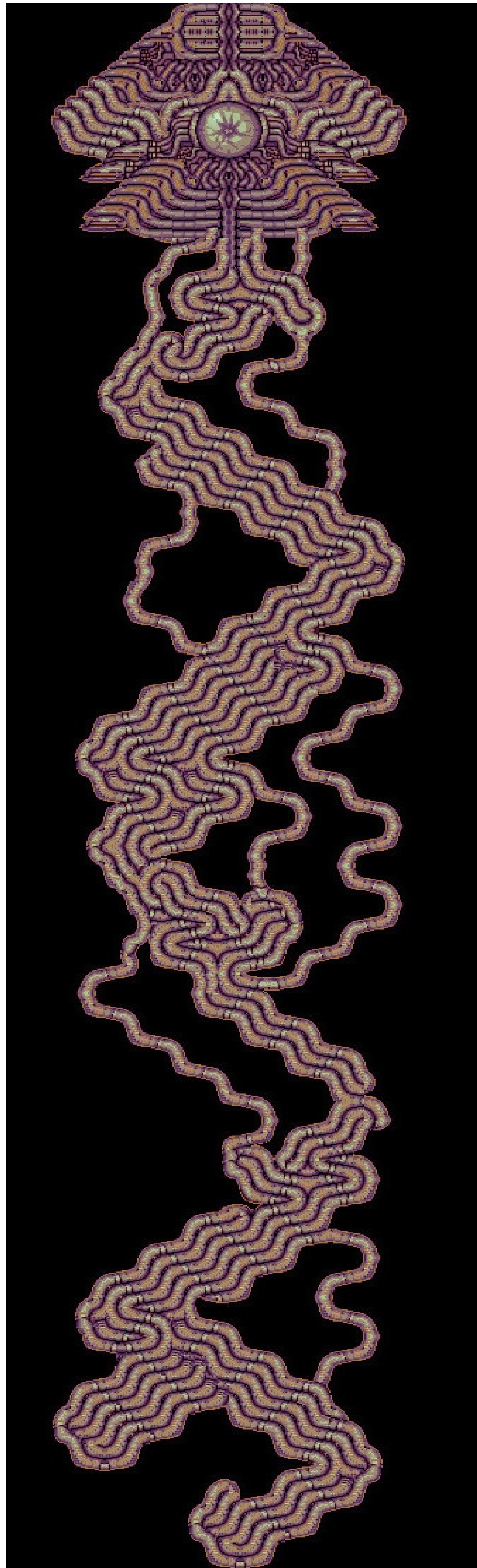
Nu sta je in Phandalin, maar iedereen ligt dood op de grond en de lucht is donkerpaars, je hoort een kind huilen in de verte, maar het huilen klinkt op de een of andere manier verkeerd, niet reëel, demonisch zelfs.
Wat doe je?

Dan zie je dit:
https://www.youtube.com/watch?v=KqLHbfjPV00
Wat doe je?

Je zit vast in een raar jasje, opgesloten in een witte kamer, de muur is bedekt met witte kussens.
U hoort een stem buiten de kamer die spreekt:
'De proefpersonen lijken te lijden aan een gedeelde waanvoorstelling, ze leven in hun eigen fantasiewereld en weigeren de werkelijkheid te zien. Misschien is het een geval van folie a deux, misschien is het vergelijkbaar met wat er binnen culten gebeurt.'
Wat doe je?

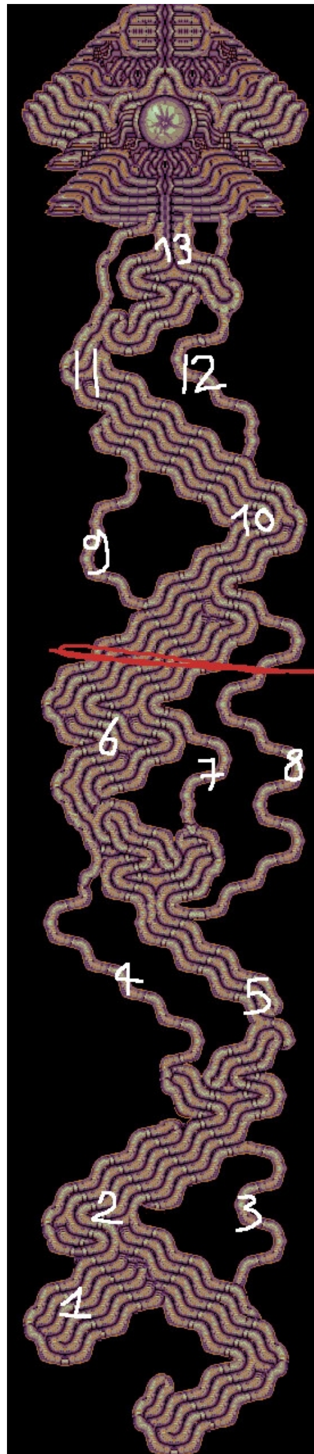
Je ziet nu verschillende realiteiten in elkaar overvloeien en tegen elkaar strijden, het is moeilijk te zien wat er aan de hand is.
Perceptie creëert realiteit, dus focus je goed, en creëer de realiteit van jou in de schuilplaats van Tharizdun!

Print de kaart voor Tharizduns lair (ook bekend als Quylox) en knip deze in stukjes zodat de spelers het als een puzzel kunnen oplossen. (Het is een afbeelding van van Giygas zijn kwaad oord uit het spel Earthbound.)










De vloer lijkt gemaakt te zijn van pompende darmen. Overal hangt de geur van rottend vlees en eeuwenoude verschrompelde lijken. Piercers p.253 hangen als stalactieten aan het plafond. Het lijkt één lange weg, onder de darmen vind je eeuwige leegte. Links, boven en rechts is er oneindige duisternis. Deze plek is verlaten door al wat goed is.
De omhulsels lijken naar een soort organische machine te gaan, in het midden van die machine lijkt er een soort ronde vlezige poort te zijn. Je kunt het alleen maar omschrijven als een binnenstebuiten gekeerde oogbol, en zelfs dat beschrijft dit griezelige ….fenomeen niet.

Dit is de kaart van de laag van Tharizdun.

Elk nummer staat voor een ander monster. De spelers kunnen verschillende routes kiezen en zo verschillende monsters tegenkomen.

1 Mindflayer 223
Na het verslaan van de mindflayer, is daar een fee, zo groot als een mens, maar ze lijkt een combinatie van verschillende mensen, wezens aan elkaar genaaid met vlezige vleugels. Ze geeft echter geen kwade bedoelingen, ze zal het team zegenen en hun volledige gezondheid herstellen. Je kunt bij haar teruggaan wanneer je het nodig hebt.

2 Nothic 237
3 Int devourer 192
4 Flumph 136
5 Grell 173
6 Hook horror 190
7 Purple worm 256
8 Otyugh 249
---------
Bij de rode lijn komen de spelers een man tegen, hij ligt huilend op de grond. 'Ik lijd al eonen, de pijn is ondraaglijk, dit is allemaal maar een spel, een illusie, maar wie zou zo'n zieke verwrongen wereld bedenken? Mijn lichaam, scheurt zichzelf beetje bij beetje uit elkaar, en toch kan ik niet dood gaan!'

9 Grick 174
10 Gibbering mouther 158
11 Ettergap 132
12 Glabrezu 59
13 Flesh Golem (you encounter three of them)
three)

Aan het einde van de schuilplaats sta je voor de oogbal. Het werkt als een spiegel, je laat jezelf zien, maar de spiegelversies van jou lijken bang voor het echte team.

Breek jij de glazige oogbol, zodat je deze reis door de duisternis kunt voortzetten?
> Nee
- Er gebeurt niets, de spiegelversies van jou lijken nog steeds bang.

>Ja
- De oogbol breekt en er komt een zwarte, stinkende vloeistof uit. Je kunt nu door de nieuwe donkere holte naar binnen. Je loopt door een lange donkere gang gemaakt van vlezige muren. Je hoort stemmen uit alle richtingen:
'Pijn pijn pijn pijn pijn.'
'Waarom?' 'Wie zijn we?' 'Plezier plezier plezier.'
'Wat heb ik verkeerd gedaan?'
'Ik verdien dit, ik verdien dit, ik verdien dit.'
'Vind ik dit leuk?'
'Het doet pijn, het doet pijn, het doet pijn.'

Je komt binnen in een donkere kamer, een kind zit vastgeketend aan een muur. Hij huilt en smeekt: 'Doe me alsjeblieft geen pijn.'
- Wat doe je?

> De speler voert een actie uit.

De kleine jongen verbreekt zijn kettingen en staat op, groeiend in omvang.
Wat doe je?

> De speler voert een actie uit.

De jongen wordt wat groter, hij wordt donker en er lijkt een vuur in zijn lichaam te gloeien.
Een diepe, verwrongen stem spreekt: "Ik ben het Tharizdun. Bedankt dat je me hebt bevrijd. Koning Heccetan heeft me opgesloten in deze verwrongen plek omdat hij iedereen wil vermoorden die geen reus is. Maar we kunnen samen de kwaadaardige tiran Heccetan verslaan! Weet jij wat chaos betekent? Chaos betekent vrijheid, chaos betekent niet gebonden zijn aan willekeurige wetten, chaos betekent geen kleine wetten meer die puur plezier in de weg staan. We kunnen anderen gelukkig maken, we kunnen ervoor zorgen dat iedereen ons aanbidt, we kunnen iedereen die ons in de weg staat doen lijden. Laat ze eeuwen en eonen van pijn gillen! We kunnen doen wat we willen! Volg mij, en samen zullen we heersen over de hele Vergeten Rijken!'

Sluit je u aan bij Tharizdun?
>Ja
>Nee

Wat de keuze ook is, de speler begint te zweven, alsof een donkere energie ze omhoog trekt. Ze vliegen langzaam buiten een gigantisch oor van een enorm zwart wezen, het is Tharizdun! Hij ligt in een gigantische grot, terwijl de tranen van lava uit zijn ogen lopen. Zijn ogen gaan open, hij staat op twee benen, groeiend en grommend. Hij breekt de grot open en duizenden gevleugelde demonen ontsnappen.
Je zweeft buiten het hol, terug de open lucht in, op de eilanden. Koning Heccetan is daar en kijkt bezorgd over wat er aan de hand is.
Heccetan en De Chaos God staan tegenover elkaar.
Ze zijn allebei immens, zo'n 300 meter hoog!

> Als je ervoor kiest om je bij Tharizdun aan te sluiten, groeien jij en je team door de duistere magie van de Chaos God.
Uw gezondheid is volledig hersteld. De personages zijn nu zo groot als koning Heccetan.
Heccetan lijkt in de war: 'Hebben jullie, Klienvolk, jullie net aangesloten bij de kwade Chaos God!?'
Het Gevecht der Gevechten begint!

> Als je er niet voor hebt gekozen om je bij Tharizdun aan te sluiten, dan duwt koning Heccetan Tharizdun weg. Tharizdun valt op de grond. 'Hiermee winnen we wat tijd.' zegt hij. Heccetan haalt een grote fles uit zijn tas. Het is een drankje met een grijsblauwe kleur, elektriciteit lijkt door de vloeistof te zappen. 'Dit is Stourmgrew, een van de zeldzaamste drankjes van De Vergeten Rijken.
Het zal jullie allemaal een tijdje grote macht geven.' De koning giet een deel van het drankje over elk teamlid, hierdoor groeien ze allemaal, ze zijn nu zo groot als koning Heccetan en Tharizdun.
Het Gevecht der Gevechten begint!

Dit zijn de statistieken van de Laatste Baas (Final Boss) waar je tegen gaat vechten.
Het zal tegen de Storm Reus of Tharizdun zijn, ze kunnen allebei donder uit hun handen vuren.
(ze kunnen alleen fysieke aanvallen uitvoeren en kunnen niet teleporteren of vliegen)
Stormreus: Zwak voor Aarde aanvallen -4, Immuun voor Lucht aanvallen.

Tharizdun: Zwak voor Lucht aanvallen -4, Immuun voor Vuur aanvallen, (reden: lucht is altijd rustig, je kunt het raken of snijden, maar het blijft altijd rustig, het is het tegenovergestelde van chaos)

GEMAKKELIJK p91 Ancient Blue Dragon C23 (donder: raak iedereen +10)
MEDIUM p114 Ancient Gold Dragon C24 (donder: raak iedereen +13)
HARD p287 Tarrasque C30 (donder: raak iedereen +15)

Wanneer je tegen Tharizdun / Stormking vecht, zal de andere met je vechten, dit zijn hun statistieken
Hun HP is
Gemakkelijk 100
Gemiddeld 75
Moeilijk 50

**Armor Class** 16 (scale mail)
**Hit Points** [illegible] (20d12 + 100)
**Speed** 50 ft., swim 50 ft.

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 29 (+9) | 14 (+2) | 20 (+5) | 16 (+3) | 18 (+4) | 18 (+4) |

**> Als u je bij Tharizdun hebt aangesloten en Heccetan hebt verslagen:**
De reus valt op de grond, een grote koning, die eonen leefde, viel voor je neer, door je eigen handen gedood. Een traan ontsnapt aan het oog van Heccetan, terwijl zijn gezicht 'Waarom' lijkt te zeggen, maar er is geen geluid te horen. De lucht wordt zwart, Tharizdun lacht. De grond beeft, golven slaan, vulkanen barsten uit.
Wie zal de troon van de Stormreuzen overnemen? Het zal waarschijnlijk Seresa zijn, maar alleen als jij het toelaat. Enorme stukken land, stukken van De Vergeten Rijken beginnen de lucht in te drijven.
Wanorde is de wet geworden, en de wet dicteert: Chaos. Boven is beneden, en links is rechts, het universum zit gevangen in een eindeloze spiraal van waanzin. Samen met Tharizdun heerst u over deze verwrongen wereld. Je woorden manifesteren zich in een verdorven werkelijkheid. Jullie groter geworden dan elke sterveling die er ooit was. Jullie zijn de Goden van Chaos geworden.
**- EINDE -**

**Het spel, na het spel:**
De spelers kunnen over de kaart dwalen op zoek naar plaatsen die ze nog niet hebben gezien. Ze kunnen zich een nieuwe wereld gaan voorstellen, een wereld die ze zelf hebben gecreëerd. Hoe zou hun ideale wereld eruit zien? Misschien creëren ze een utopie, er waren enkel wat duistere krachten voor nodig.

Een donkere 'een paar zelfbewuste eieren breken om een utopie-omelet te maken' situatie. Met behulp van hun krachten zouden ze de Stormkoning terug kunnen brengen en Tharizdun kunnen verbannen. Ze worden de onverwachte helden van het verhaal en voeren een ongebruikelijke methode uit om de wereld te redden. Misschien kiezen ze ervoor om de wereld een dystopie te houden waar ze heersen, creëren en doen wat ze willen.

**> Als je u bij Heccetan voegde en Tharizdun versloeg:**
Tharizdun valt op de grond, met een diepe monsterlijke schreeuw. Uit je rugzak komt het Oog van Andere Werelden tevoorschijn. Het drijft naar het gigantische monster. Er komt een rode straal uit het oog, Tharizdun slaakt een goddeloze kreet terwijl het lijkt alsof hij in het oog wordt gezogen. Zo'n enorm beest, samengeperst tot zo'n klein object, het was moeilijk te geloven toen je het zag. Maar het gebeurde, de woeste Chaosgod is verdwenen, naar een ander rijk gestuurd, waar hij geen kwaad meer kan doen. Met je eigen handen hebben jullie allemaal de hele Vergeten Rijken gered....opnieuw!
- Nu Tharizdun weg is, is het alsof iedereen tegelijk een zucht van verlichting slaakte, alsof er een last van de schouders van de wereld was gevallen, alsof de wereld lichter werd en Atlas eindelijk in staat was om op te staan van zijn knieën. Een draagbare wereld.
- Plots voel je uzelf krimpen, je valt naar de grond! Heccetan (als hij nog leeft) probeert je te vangen, maar zijn grote handen hebben je op de één of andere manier gemist. Uit het niets arriveert een vliegend schip en en het vangt u!
Het is Wolkschyp! Het schip dat je naar Cloudopa bracht, waar je Tyzias ontmoette.
Als de Anchorieten nog in leven zijn, hebben ze het schip gestuurd om jou te redden. Zo niet, dan is het de automatische vliegsysteem van Wolkschyp dat jou als hun nieuwe meester ziet.
Als Heccetan nog leeft, zegt hij: 'Mijn grote Kleinvolks-krijgers, jullie hebben vandaag enorme dingen gedaan, laten we daarom feestvieren in mijn koninklijk paleis!'
Als Heccetan is overleden, komt Seresa ter plaatse en rollen de tranen van haar wangen. Ze zit naast de Stormkoning en zegt: 'Vader, ik heb je in de steek gelaten, en ik zal je missen. Ik had hier eerder moeten zijn om te helpen in de strijd, maar helaas was ik te laat. Je offer was niet tevergeefs, je hebt me goed opgevoed en ik zal je nooit vergeten, nu ben je eindelijk herenigd met moeder en zal je voor altijd in onze harten voortleven.'
Seresa, kijkt naar de spelers. 'Nu, ik denk dat ik de nieuwe Stormkoningin ben. Ik zal mijn best doen om met gerechtigheid en mededogen te regeren. Ik denk echter dat een feest op zijn plaats is, ter ere van jullie, de dappere krijgers die de Vergeten Rijken hebben gered en ter nagedachtenis aan mijn vader, bent u uitgenodigd in het koninklijk paleis voor een feestmaal!'

Ondertussen, in een ander rijk, vele, vele realiteiten verderop, ontstaat er een rode flits. Uit de rode flits valt Tharizdun op de grond. Met zijn handen en knieën op de grond ziet hij groen zand, hij kijkt om zich heen. Hij zit in een woestijn met groen zand en een roze lucht. Hij neemt even de tijd om deze nieuwe omgeving in zich op te nemen. Dan realiseert hij zich iets en zegt: 'Aha, ik ben nog steeds in mijn gigantische vorm, ik heb een nieuwe wereld gevonden om te veroveren en te vernietigen!' Hij voelt echter een kleine aardbeving, dan niets, dan nog een aardbeving, en nog een, en nog een. Het lijkt op .... voetstappen?
Hij ziet twee figuren die boven hem uit torenen, de ene is nog groter dan de andere. Eén spreekt met een hoge stem die op de één of andere manier het groene zand doet beven. "Kijk mama! Mag ik het houden?" Tharizdun is bevroren van angst, hij heeft het altijd veroorzaakt, maar nooit heeft hij pure angst voor zichzelf ervaren.
Een grote hand pakt Tharizdun, alsof hij een pop is.
Tharizdun schreeuwt, maar niemand kan hem horen.

Ondertussen, in het koninklijk paleis van de Stormreuzen wordt er een feest gehouden. Seresa lacht tevreden.
Myrin zingt terwijl Nym op een enorme trommel speelt.



Op de enorme tafel van de Stormreuzen wordt een festival gehouden. Er zijn daar veel tenten neergezet, en ja, op de reuzen-tafel worden Kleinvolks-tafels gebruikt. Mensen, eten, drinken en dansen.
Harbin Wester, Harbin Winter en Harbin Easter zijn er aan het genieten van hun maaltijden.
De vijf sekten zetten hun verschillen eens opzij en dansen samen.
Er zijn ook veel reuzen, Heuvelreuzen strompelen dronken.
Steenreuzen jongleren met stenen en IJsreuzen lijken voor één keer te glimlachen en verkopen ijsjes aan iedereen.
Vuurreuzen hebben een vriendschappelijke vechtwedstrijd met elkaar.
Tyzias lijkt voor het eerst in zijn leven dronken te zijn en praat maar door over de gekke bureaucratie waarin wolkenreuzen leven, ondanks zijn geklaag lijkt hij plezier te hebben tijdens zijn therapeutische praatsessie.
De boer, Big Al, Alfonse Kalazorn, van de eerste campagne is ook aanwezig, met zijn geliefde koe Petunia.
De drie Anchorieten zijn er ook:
Flenz Vokdorrie praat met de twee kabouterkoningen van gnomengard.
Moesko Mensenbijter zorgt voor de eenhoorns van de Dwergen.
Grannoc Wintermaan vertelt geweldige verhalen over alle enorme monsters waar ze tegen heeft gevochten. De meeste van haar verhalen lijken echter moeilijk te geloven, maar aan de andere kant, het is moeilijk te geloven dat sommige stervelingen een letterlijke Chaosgod hebben verslagen.
Aan de Reuzentafel zitten een paar Stormreuzen die enorme maaltijden eten.

Wat gaan de spelers doen op het feest?

Dit is het verhaal van kwade krachten die opkomen, een verhaal van Kleinvolks-krijgers die groeiden en vele uitdagingen aangingen, het is een verhaal van wezens die samenwerken, niet ondanks maar dankzij hun verschillen.
Het is een verhaal waarin moed zegeviert over het kwaad.
Dit is het verhaal
Van De Vergeten Rijken
**- EINDE -**

**Het spel, na het spel:**
De spelers kunnen over de kaart dwalen op zoek naar plaatsen die ze nog niet hebben gezien. Ze kunnen een huis vinden om te kopen, een baan, een huis, misschien iemand om mee te trouwen? De wereld is nu als hun speeltuin, de spelers kunnen spelen zolang ze plezier hebben.

PS: Hier is wat belangrijke informatie. Ik heb het aan het einde geplaatst, zodat het gemakkelijk kan worden gevonden.

Dit zijn de belangrijkste personages en items van het verhaal:
Anum: All Vader (God van de reuzen)
Koning Heccetan
Koningin Mary
Ymir: Eerste Reus

Ymirith: Adviseur (Tharizdun in vermomming)
Tharizdun: De Chaos God, verkleed als Ymirith, met behulp van magie
Seresa: Dochter speelde vroeger met dwergen
Myrin: Emotioneel onstabiel
Nym: Lijkt altijd koud en onverschillig
Oog van Openbaring: Toont ware vormen
Steen van Andere Wereld: kan een God naar een andere wereld sturen

In deze campagne gebeurde er dus veel achter de schermen. De spelers zullen echter stukje bij beetje leren wat er is gebeurd en wat er aan de hand is.
Lang geleden hebben de Goden de wereld geschapen, maar Tharizdun, de Chaos God, gooide een scherf van chaos in de wereld, dus werd hij opgesloten en geketend door de andere goden.
De personages hielden de vijf elementaire objecten bij elkaar en herstelden de magie van De Vergeten Rijken, maar de gecombineerde kracht, in onervaren handen, zorgde ervoor dat Tharizdun aan zijn ketenen ontsnapte.
De Stormreus Koningin Mary (+-300m hoog) was op bezoek bij het Kleinvolk (wezens van normaal formaat) in Nimmerwinter.
De koningin was half ondergedompeld in de oceaan. Maar Tharizdun (+-300m hoog ook) doodde haar.
Hij vluchtte toen weg. Met behulp van magie vermomde hij zichzelf als een stormreus en noemde zichzelf Ymirith. Hij ging naar het Koninklijk Paleis en door duistere krachten liet hij de koninklijke familie geloven dat hij honderden jaren lang hun adviseur was.
Hij informeerde Heccetan, de Stormkoning, over het overlijden van zijn vrouw en gaf de kleine mensen de schuld.
Boos vluchtte Heccetan naar de plaats delict, waar hij het lichaam van koningin Mary ontdekte. Hij was vol haat en woede, terwijl hij Nimmerwinter ging verwoesten, maar toen hij de bewoners zag; levende wezens die bang waren, veranderde hij van gedachten en vluchtte hij weg, rennend over de oceaan.... Ondertussen nam Seresa, Heccetan's dochter, de troon over. Ymirith loog tegen de andere Stormreuzen, dat Kleinvolk, Koningin Mary had gedood en dat Heccetan de oorlog verklaarde aan het Kleinvolk.
Dit resulteerde erin dat de Reuzen mensen aanvielen, maar Seresa probeerde deze oorlog te stoppen zodra deze strijd begon.

DE ORDENING:
Dit is de Ordening a kast-systeem, waar de reuzen naar leven.
Er zijn 6 soorten reuzen.

1. Heuvelreuzen: ze leven in grotten. Ze zijn dik en leven een bourgondische levensstijl. Ze zijn niet zo intelligent en zijn bang voor de andere reuzensoorten, maar ze volgen hun bevelen op. Als de Stormkoning oorlog eist, dan is er oorlog. Ze zijn zo groot als een huis met 2 verdiepingen.

2. Steenreuzen, ze leven ondergronds. Ze maken veel kunst. Hoe beter ze kunnen beeldhouwen, hoe hoger hun maatschappelijke positie. Ze zijn zo groot als een huis met 3 verdiepingen.

3. IJsreuzen zijn vaak koud en meedogenloos. Ze zouden het niet erg vinden om elkaar te vermoorden om de top van hun sociale hiërarchie te bereiken. Ze gebruiken woorden spaarzaam. Ze zijn zo hoog als een gebouw van 4 verdiepingen.

4. Vuurreuzen. Ze zijn sterk en vechten om de top te bereiken. Ze schreeuwen veel.
Ze zijn zo groot als een gebouw met 5 verdiepingen.

5. Wolkreuzen zijn erg ordelijk en bureaucratisch. Altijd rapporten, essays, contracten enzovoort schrijven. Ze zorgen ervoor dat alles, in de reuzensamenleving, functioneert zoals het hoort. Ze zijn zo groot als een gebouw van 6 verdiepingen.

6. Stormreuzen. De grootste soort van alle reuzen. Ze zijn 300 meter hoog, meer dan tien keer zo hoog als wolkenreuzen. Ze leiden een luxe leven. De machtigste Stormreuzen zijn de Storm Koning en zijn koninklijke familie. Hij heerst over alle reuzensoorten.

De belangrijkste reus is Anum, de AllVader, de god van alle reuzen.
Sommige reuzen geloven echter dat hij niet echt is. Anderen geloven dat Anum misschien één van de eerste reuzen was, maar niet meer leeft. Het is moeilijk te zeggen, want er is geen echt bewijs van zijn bestaan.
Dan is er Ymir, hij was de eerste reus die er bestond. Hij werd gedood door Tharizdun en zijn lichaam werd De Vergeten Rijken.
Er is ook Atlas, hij is de grootste reus die er bestaat en hij draagt de hele Vergeten Rijken op zijn schouders.

Bedankt voor het lezen van mijn werk. Ik hoop dat je net zoveel plezier had bij het lezen en spelen als ik bij het schrijven had!
Tot we elkaar weer ontmoeten, via andere geschriften van mij!

Hier zijn enkele andere werken van mij.
Ik steek veel liefde en moeite in mijn werk.
Dank u.

**Sally Salesbury #1**
https://www.amazon.nl/dp/B095N76W38

**Night Time Ramblings**
https://www.lulu.com/en/us/shop/benno-emilia-sameyn/night-time-ramblings/ebook/product-zng49y.html?page=1&pageSize=4
https://www.shopmybooks.com/BE/nl/book/benno-emilia-sameyn-4/night-time-ramblings

**Night Time Ramblings 2**
https://www.lulu.com/en/us/shop/emilia-benno-sameyn/night-time-ramblings-2/ebook/product-yqq2m6.html?page=1&pageSize=4
https://www.shopmybooks.com/BE/nl/book/emilia-benno-sameyn/night-time-ramblings-2

**What is the 7th Realm? Wat is het 7de Rijk?**
https://www.lulu.com/en/us/shop/benno-emilia-sameyn/what-is-the-7th-realm-wat-is-het-7de-rijk/ebook/product-6kj5rk.html?page=1&pageSize=4

Book form:
Part 1:
https://www.shopmybooks.com/BE/nl/book/benno-emilia-sameyn-2/what-is-the-7th-realm-wat-is-het-7de-rijk-book-i
Part 2:
https://www.shopmybooks.com/BE/nl/book/benno-emilia-sameyn-3/what-is-the-7th-realm-wat-is-het-7de-rijk-book-ii

**Brainomicon (FREE)**
https://archive.org/details/brainomicon-nederlands/mode/2up
https://ia904602.us.archive.org/23/items/brainomicon-nederlands/DUTCH%20EBOOK%202.pdf